
DAZHONG RUANJIAN
大众软件
Popsoft
从“贵族”到“平民”
游戏攻关工具集锦
恶魔禁地【中文版】
魔兽争霸
游戏剧场
Pop soft
1995年8月 创刊号

您想精通实用软件吗？

《大众软件》将做您得力的助手。

您爱玩电脑游戏吗？

Popsoft 将与您结成朋友。

——编者

大众软件

Popsoft

（月刊）

1995 年 8 月创刊号

主管单位：中国科学技术协会

主办单位：中国科学技术情报学会

北京前导软件有限公司

编辑出版：《大众软件》杂志社

社　　长：边晓春

副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）

主　　编：孙月湘

主编助理：徐国成

责任编辑：宁继贤

广 告 部：张友利　吴向荣

封面设计制作：张林　李响

印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号：ISSN1007－0060 / CN11－3751/TN

邮发代号：82－726

广告许可证：京工商广临字 134 号

邮政编码：100051

通信地址：北京和平门邮局 66 号信箱

电　　话：(010)5266244、5266245

传　　真：(010)5266329

本社地址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门

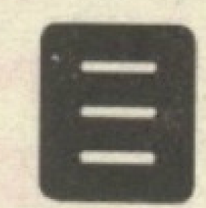
印　　数：100,000 册

零 售 价：4.80 元

软盘目录

（第一期）

- 游戏攻关工具
- DOS 百宝箱
- 实用小工具
- 游戏图片



应用篇

专题综述

实用知识

导购指南

次

娱乐篇

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏剧场

编读往来

下期要目

招聘启事

我杂志社招聘编辑4名:会使用电脑、有写作能力、熟悉编辑工作者优先。美编1名:有美术功底,有一定的电脑绘画技能、熟悉刊物美编工作者优先。公关广告1—2名:口齿清晰、应变敏捷、工作勤奋、有一定的电脑知识、有公关广告经历者优先。

应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历、联系方法及近照一张寄给我社(注:所寄材料恕不退还)。

议“电脑游戏”

郑佛水

什么叫玩？可能有人觉得问得可笑。其实不然，很多人对玩只片面地理解为玩耍、嬉戏而已，孰不知“玩”还有其更深层的含意：欣赏与研习。电脑游戏恰恰迎合了人们的这种心理要求和浓厚兴趣，才赢得众多玩迷的青睐和广阔的市场。

但据笔者对拥有微机的家庭初步调查情况统计，有近三分之一的家长不让孩子在微机上玩游戏，甚至当孩子在家时，事先就把微机电源线拔掉藏起来，他们的此等良苦用心美其名曰：孩子玩游戏会影响学习成绩。这种行为科学吗？

玩者，人之天性也。一个人从呱呱落地时起，吃是第一天性。不会吃就会饿死，人们很好理解。而“玩”则是伴随吃而来的第二天性，婴幼儿吃饱了除了睡觉就是玩，大人们不也都喜欢逗他们玩吗？婴幼儿就是这样通过玩来观察、欣赏、熟悉、模仿进而了解判断周围的一切。就连动物也不例外，虎崽豹仔们不也是在跟父母的玩耍中学会为长大后独立生存所必须的猎食本领吗？所以说，玩的过程也是一个熟悉、了解进而把握事物的学习过程，就这点上来讲，可以毫不夸张地说，没有“玩”就没有人类文明的今天。玩会愉快地伴随着你的一生，更何况天真活泼的孩子呢？

就其本质来讲，“玩”与工作、学习并没有截然的界线。杂技演员、摄影工作者、棋手、运动员等，在其它行业的人们看来，他们是成天在“玩”，而对于他们来说，是名符其实、彻头彻尾的在工作。

爱不爱玩与学习成绩的优劣也并非是简单的因果关系。爱玩的并非学习成绩就差，不爱玩的也并非学习成绩就好，很多实际情况完全相反。然而有一点是众所公认的，那就是：凡是学习成绩出类拔萃的大多喜欢运动、爱玩，而且玩艺高、玩绩出众。列宁有句名言：不会休息的人就不会工作。休息自然包括运动和玩。众所周知，毛泽东同志堪称搏击浪花的嬉水高手，邓小平同志被誉为众手难敌的桥牌名将，他们既是伟大的革命理论家，也是难得的娱乐天才。可以说，工作、学习和娱乐是一对相辅相成的孪兄弟。

玩电脑游戏与别的游戏相比较又有其突出的特点：需要眼、脑、手密切配合、协调。要玩得好，必须做到眼疾、脑灵、手快，这不正是人的智力高低的体现吗？毫无疑问，那些微机游戏的玩迷们，几乎个个都是摆弄微机的“仙手”！

同任何事物都具两重性一样，如果电脑游戏玩得过分或不择时机就同人吃东西过量会导致消化不良，盛夏食人参会流鼻血一样也会带来副作用。关键是要掌握好度和时机。所谓度，就是不要过份、上瘾，要玩得起、放得下，玩游戏与学习的时间比例要恰当；所谓时机，就要因人而别、因时而异。只要把握好度与时机，不仅玩得痛快，又学会操作微机的技能，还能提高学习效率，一举三得，何乐而不为！

电脑知识系列谈

(一)

韦 斌

1. 原装机、兼容机和名牌机

我们现在常用的个人计算机大多数为IBM兼容机,这是因为世界第一大计算机公司——IBM最先采用Intel公司的8086处理器制造出第一台个人电脑,并制定了一系列的标准,以保证软硬件的正常运行。同时,IBM公司还将这些标准公诸于众,其余的厂商只要遵从这些标准就可制造出自己的个人电脑。所以严格地讲,只有IBM的个人计算机才能称为正宗,其余厂家无论大小,都是在制造IBM兼容机。如果从兼容的角度来讲,Compaq之类的大公司的产品和北京中关村地区三、五人小公司的产品之间并无太大区别。有些人将AST之类大公司生产的计算机称为原装机,将小公司生产的计算机称为兼容机,并不十分确切。Compaq、AST、HP等这些牌子只是商标品牌。由于这些大公司的产品性能稳定、质量可靠,在世界范围内赢得了很高声誉,所以我们把它们称为名牌机才更加确切。

说到这里也许有人要问,名牌机的价格为什么比兼容机贵?原因并非因为名牌机的配件一定有多好,主要是因为名牌机的价格中含有相当数量的广告费、经销费、商业利润、技术支持费、售后服务等各项费用,所以产品自然就贵了。如果您懂行,也可以花比名牌机低得多的钱买到与名牌机相同或更好的产品。如果您选择的销售商认真负责,您获得的技术支持也不会比"名牌机"次。

2. 家用电脑

最近,国内家用电脑的销售量不断上升,许多消费者都在考虑购买一台适合于自己的家用电脑。其实,家用电脑与市面上流行的各种计算机产品并无本质差异,这只不过是生产商和销售商为了使消费者乐于接受而提出的一个词汇。所谓多媒体家用电脑,就是在各种386、486计算机的基础上增加声卡、MPEG解压卡(俗称电视卡)、CD-ROM驱动器、Modem-fax卡等几种配件。家用电脑因为是面向大众消费群,生产商和经销商除了要保证质量外最重视的是如何降低成本,让消费者容易接受。当然,家用电脑的一大特点就是搭售许多面向家庭的应用软件,特别是游戏。

3. 什么叫486?

486是Intel公司的器件编号,它的准确说法应为Intel 80486 CPU。由于Intel公司在市场营销上的失误,过多地宣传了486这个数字,同时又无法获得486这一数字的专利权,于是许多兼容芯片厂商也将自己生产的芯片称为486。但实事求是地讲,Intel CPU的性能在几乎完全兼容的同档产品中要好一些。举个例子来说,同是DX2/66,Intel的性能要比Cyrix的好一些。

486CPU也不是单一芯片,而是一族产品。按Intel公司的分类方法,可分为486SX、486DX、486EX三大类。486SX说白了就是386DX+片内CACHE,这类CPU是486一族中最廉价的,最适合文字处理之类非浮点运算。486DX就是386DX+387+片内CACHE的综合产物。486EX类CPU是专为工业控制等嵌入式环境设计,我们一般很少接触。我们最常见

的就是486DX、486DX2、486DX4三个系列，它们之间的主要差异在于CPU内部时钟与外部时钟是否一致，486DX2内部时钟为外部时钟的两倍，486DX4内部时钟为外部时钟的三倍（不要以为是四倍）。

AMD公司拥有Intel486微码的使用权，所以AMD的CPU与Intel的性能差异并不大。而Cyrix和Intel同档的产品就差一些了。中关村有个别公司为了谋求利润，利用有些用户对计算机知识的缺乏，提供一种以Cyrix 486/66 CPU为核心的486/66，价格虽便宜一些，但性能和Intel的486/66相比就差了一些。您在购机时可要慎重。

4. OverDrive

最近，国外一些不法商人为了谋利，将Intel公司的486DX2/50、AMD的486DX2/66等CPU用Remark技术改成Intel的DX2/66，使很多消费者转而购买Intel公司的Overdrive系列486CPU。其实，Overdrive从本质上讲是一种折衷的办法，其目的是使低档系统能升级为高档系统，而为了这种目的可能会丧失一些性能。例如：Intel486DX2/66虽和Overdrive 66为同档产品，但真正的DX2/66性能可能更好些。真正的DX2/66就要比用486SX升级到Overdrive 66系统功能强。特别是现在Overdrive也有Remark产品，所以奉劝用户要找Intel公司的代理商购买真的486DX2/66，不要因为价格上差几十或一两百元去购买Remark的产品，更不要以为Overdrive一定是真的Intel产品。

5. 总线

对于主机板来说，很重要的是采取何种总线结构。我们最常见的无非是ISA（也称AT）、EISA、VESA、PCI四种。ISA是最早的工业标准总线之一，主要在386和早期的486上采用；EISA是ISA的扩展，主要用于服务器等机型中；VESA总线即VL－BUS，是一种廉价的局部总线技术，广泛被486级的微机采用；PCI是一种最新的局部总线标准，它克服了VL－BUS的许多缺点，预计将来的市场将是PCI总线的天下。

6. 买什么样的机器好

我认为无论是单位或是个人，在购买计算机时应按以下条件来选择：

（1）应当从自己的实际情况考虑，不要以品牌为主导，应当以性能为主导。特别是对于个人用户，最好找比较有经验、懂技术并且售后服务好的厂商或经销商，不要以公司大小论品质，以品牌知名度论性能，要把每分钱都花在刀刃上。

（2）从长远考虑，最起码要以486DX/33为入门机种。这是因为现在的应用软件越来越庞大，对计算机的性能要求也越来越高，特别是多媒体技术的出现，更增加了系统的负荷，486DX/33勉强可以做入门机种。在您经济条件能承受的前提下可购置486DX2/50或486DX2/66，这样才能保证一两年内不会落后。另外有消息说，AMD公司计划在年内将AMD DX4/100降到100美元左右。如果情况属实，AMD DX4/100就应是您首选的入门产品，而且两年内不会被淘汰。现在有些用户为了省三、五百元买386或486SX是得不偿失的。

（3）各种板卡最好要用VL－BUS的。有些经销商采用VL－BUS主板，但给用户配ISA的显示卡和IDE卡以降低价格，促进销售，您可要慎重考虑，别被表面现象蒙蔽。如果从保护投资的角度讲，您最好用PCI总线的主板，配PCI总线的板卡。这样等您升级到奔腾一级产品时，这些投资都能利用。

（4）追求性能要从奔腾75开始。奔腾60/66是阶段性产品，功耗大，散热问题大，无法再升级到奔腾90或100。而采用奔腾75将来还可升级为奔腾90或100，特别是从奔腾75开始，制造的芯片功耗小、性能高。另外从性价比看，奔腾60/66并不比486DX4/100强多少，所以您在选购时最好不考虑奔腾60/66。

双语多媒体软件引你进入缤纷的1996年

双语公司(Biliogual Educational computing,Inc)是一个专业制作多媒体双语语言教学软件的国际化公司,自从一九八九年在美国成立以来,立足科研与市场发展并举,坚持产品实用性与技术先进性并举。目前,双语公司总部设在新加坡,在台北和北京等地设产了分公司,拥有强大的多媒体研发队伍,并且在世界上许多国家建立起了广泛的技术协作网。双语多媒体教学产品目前已在世界各地形成市场网,以其良好的产品声誉,优质的技术服务,确立了双语企业的国际化形象。

"北京双语教育电子有限公司"简称"双语(中国)公司"是双语公司在中国地区的投资公司。其代表性产品为〈桌上英语学校〉多媒体系列英语学习软件。

双语公司是在中国建立并迅速发展起来的"双语多媒体开发中心"已引起了国内外同行的关注。开发中心目前员工已近60人,目前正全力以赴,致力于新产品的开发工作。双语公司一九九六年计划每一两个月就向社会推出一套高质量的多媒体英语教学软件,世界上最大的经济周刊《BUSINESS WEEK》在其探讨国际多媒体业发展趋势的同时,特别提及设立在北京的"双语多媒体开发中心"的迅速崛起。

双语公司在北京的市场总部,设立在北京友谊宾馆,作为双语在中国地区的产品推广中心,已在全国各省市建立起来了强大的销售网,经销商已达近200家。同时市场部深入挖掘多媒体市场的广度和深度,开辟了学校、商场等专门渠道。经过在中国两年多的市场开拓工作,双语的产品已博得了广大客户的喜爱与依赖,且在多媒体教育市场上占领了相当可观的份额。

随着年营业额200亿美金全球语音教育市场及多媒体市场的急速发展,双语的业务范围已扩展到台湾、香港、韩国、日本、新加坡及东南亚等国家,未来业务范围将扩展到欧洲及中南美洲等地区。

双语公司多媒体英语教学软件"桌上英语学校"系列,继《急救英语》和《儿童多感度英语》后,于1995年9月份又推出了三套极具力度的新产品:《办公室商业英语》OFFICE ENGLISH;《老鼠看书,咬文嚼字》MANDARIN GO ROUND;《我的第一本多媒体双语画册》MY FIRSTMULTI MEDIA BILINGUAL ALBUM;今年3月份又上市了《网际网@英语概念字典》MY HYPER－CYBER@INTERNET. LEARNER'S DICTIONARY;《办公室商业华语》OFFICE MANDARIN;同时双语将在4月份上市《我的双语恐龙个性故事画册》MY BILINGUAL DINOSAUR PERSONALITY STORY ALBUM;5月份即将上市《英语记忆银行》ENGLISH MEMORY BANK 系列产品。

双语多媒体开发中心60多名员工,再接再励制定了1996年每两个月上市一套新产品的计划,明年双语公司将奉献给广大电脑用户更多,更新,更高品质的全系列多媒体语言教学软件。愿您能与双语携手共同开发96年多媒体软件市场。

台湾游戏中的注音输入法

公孙合

台湾开发或汉化的许多游戏，如魔法门、冷月传奇等，在需要输入汉字时，只能使用注音输入法。我们通常使用汉语拼音输入法，汉语拼音和台湾注音有很大的差别。但只要我们了解注音输入法的编码与汉语拼音之间的对应关系，以及与键盘位置的对应关系，注音输入法还是不难掌握的。

输入汉字时先切换到“注音”状态，然后按下述码表输入汉字音码、音调键出汉字。在有些游戏中，还可采用部分取码原则，只要在最后加一个[?]选出正确的字即可。此后即可依照功能键检字了。注意象“zhi”、“ci”这样的音节只需输入声母，而“i”、“u”、“v”为声母的音节只需输入韵母。例如：“游戏”输入[u>6][vu4]，“只要”输入[53][ul4]，“大众”输入[284][5j/4]。多练习几遍，就会运用自如。下面是注音码、汉语拼音以及键盘的对照表。

b p m f d t n l g k h
[1][Q][A][Z][2][W][S][X][E][D][C]
j q x zh ch sh r z c s
[R][F][V][5][T][G][B][Y][H][N]

	i[U]	u[J]	ü[M]
a[8]	ia[U8]	ua[J8]	
o[I]		uo[JI]	
e[K]	ie[U〈]		üe[M〈]
ai[9]		uai[J9]	
ei[O]		uei[JO]	
ao[L]	iao[UL]		
ou[〉]	iou[U〉]		
an[0]	ian[U0]	uan[J0]	üan[M0]
en[P]	in[UP]	uen[JP]	üen[MP]
ang[;]	iang[U;]	uang[J;]	
eng[/]	ing[U/]	ueng[J/]	
ong[J/]	iong[M/]		
er[—]			

注：方括号内为键入字符

PSP 在游戏攻关中的作用

·锁匠·

DOS 系统在运行程序时,首先要把程序装入一块连续的内存中,并给每个程序建立一个 100h 个字节的程序段前缀(即 PSP),这就是程序在内存中的开始位置。程序的 PSP 会因驻留程序的变化或系统配置(CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT)的改变而不同,因此这次游戏找到的攻关修改地址(如生命值、体力值、财产值)下次不见得就能用上。当程序在内存中的位置发生变化时,需要重新进行查找,有时相当费时费力。为了减少这种麻烦,必须知道程序装载的地址,即 PSP 值。那么怎样知道 PSP 值呢?对于 GAMETOOLS 来说,它会直接告诉你 PSP 值,而 GAMEBUSTER 却不能,只能靠我们自己去找。

下面给大家介绍一种确定 PSP 值的简单办法:

(1)用 DOS 内部命令 CD,进入游戏软件所在的目录。

(2)查看启动游戏软件的实际文件名,记下它的长度。如果启动文件是.BAT 文件,单步运行批处理的命令,找出游戏的主程序名。

(3)将 DOS 目录下 MEM.EXE(DOS5.0 以上版本提供)拷贝至当前目录下,并将它改名为与游戏主程序文件名相同长度。

(4)如果使用批文件启动游戏,则用任一文本编辑软件修改批文件,将调用游戏主程序的文件名改为 MEM.EXE 修改后的名字,并加选项/D/P。执行修改后的批文件,记下屏幕上显示被改名"MEM"的实际段地址。

(5)如果不使用批文件,则直接运行 MEM 修改后的文件名,并加选项/D/P,记下屏幕上显示的当前运行程序的实际段地址。

(6)此值加 1 即为游戏运行时的 PSP 值。

(7)进入游戏后查找分析有关数值,记下它们的段值及偏移量后,用段值减去 PSP 值,就是游戏程序相对段值。

(8)如果系统配置不变,仍然是上次进入游戏的环境,那么用游戏工具可以直接装入或输入地址。如果环境、配置发生任何变化,只要按 1~6 步找到当前的 PSP 值,加上相对段值,就是本次游戏的实际段址。

下面以"麻将情趣屋"为例说明查找和计算的方法:

(1)进入游戏启动目录:

CD \GAMES\LMJ。

(2)有一 PLAY.BAT 的文件,TYPE PLAY.BAT,批文件的内容为:

```
@ECHO OFF
MOUSE
MJJQW
```

那么我们可以确定 MJJQW.EXE 是该游戏软件的主程序,文件名的长度为 5 个。

(3)将 C:\DOS 目录下的 MEM.EXE 文件拷贝到当前目录下,改 MEM.EXE 为 M2345.EXE。

(4)修改批文件,将"MJJQW"改为"M2345/D/P"。运行批文件,记下屏幕上显示的 M2345.EXE 地址 0583H,加 1 后即为 PSP 值 0584H。

(5)进入游戏后查得金币值为 6797:1D97H,相对段值为:6797H-0584H=6213H

(6)如果系统配置发生变化,PSP 值变为 0F94H 时,绝对段址为:0F94H + 6213H = 71A7H

71A7:1D97H 就是本次游戏攻关中要修改的金币值地址。只要在游戏工具的地址表中输入地址 71A7:1D97,就可免去您再次查找分析的麻烦。

如果你获知了一些游戏修改的相对段值,直接用于自己的游戏攻关,岂不乐趣。

UNP的用法

能 强

UNP是由Ben Castricum设计开发的程序还原实用工具。UNP4.10版是由1995年1月份推出的，它不仅能还原被压缩的可执行文件，而且还可优化EXE文件头部，压缩调试信息，改变文件结构，查找被压缩的文件，查出还没有发作的病毒，甚至能修复已遭破坏不能运行的程序。

UNP的选项较多，只要不带参数运行UNP就能得到各选项的帮助信息。UNP最常用的选项有：

c　将EXE文件转化为COM文件

e　还原压缩文件(缺省选项)

s　查找压缩文件

x　将COM文件转化为EXE文件

例如：要还原被压缩文件BAC.EXE，只需输入：

UNP BAC.EXE

UNP还能修复COMPACK V4.4、EXEPACK、SHRINK V1.0、PKLITE V1.00Bete等压缩程序所含的错误。有关UNP的详细使用方法请参见软盘文件。下面列出UNP4.10版能还原和不能还原的压缩程序。

UNP能还原的工具：

AINEXE V2.1
ANTIBODY
AVPACK V1.20
AXE V2.2
CENTRAL POINT ANTI－VIRUS V1，V1.1
COM2CRP V1.0
COMLOCK V0.10
COMPACK V4.4，V4.5
CRYPTA V1.00
CRYPTCOM
DELTAPACKER V0.1
DIET V1.00，V1.00d，V1.02b，V1.10a，V1.20，V1.44，V1.45f
ENCRCOM V2.0
EPW V1.2，V1.21，V1.30
EXELITE V1.00aF
EXEPACK　V4.00，　V4.03，　V4.05，V4.06
F－XLOCK V1.16
ICE V1.00
IMPLODE V1.0 Alpha
KVETCH V1.02
LINK/EXEPACK V3.60，V3.64，V3.65，V3.69，V5.01.21
LZEXE V0.90，V0.91，V1.00a
MCLOCK V1.2，V1.3
MEGALITE V1.18a，V1.20a
OPTLINK
PACKEXE V1.0
PASSCOM V2.0
PGMPAK V0.13，V0.14，V0.15
PKLITE　V1.00Bete，　V1.00，　V1.03，V1.05，　V1.12，　V1.13，　V1.14，　V1.15，V1.20
POJCOM V1.0
PRO－PACK V2.08，V2.14
PROCOMP V0.82
PROTECT！ EXE/COM　V1.0，　V1.1，V2.0，V3.0，V3.1，V4.0，V5.0
SELF－DISINFECT V0.90
WWPACK V3.00，V3.01

UNP不能还原的软件：

SPACEMAKER V1.03
EPW V1.2，V1.21，V1.30，EXE only

PCTOOLS的用法

能 强

对于PCTOOLS，大家可能都比较熟识。它使用简单，但功能却很强大，可以做许多DOS命令难以完成的工作。

下面以PCTOOLS 4.30版为例，介绍其主要用法：

1. 进入PCTOOLS后，用F10选择文件操作功能，并选择要修改文件所在的目录。这时，屏幕显示该目录下的所有文件及相关信息。将光标移至要修改的文件名位置。

2. 编辑修改功能：按E键进入EDIT(编辑修改)功能，如果是.COM或.EXE文件，系统自动进入HEX(十六进制)状态，否则按F1切换。再按F2指定或用光标键移至要修改的扇区，然后按F3进入编缉状态。将光标移至要编辑修改的位置，输入新的值。本扇区修改完成后，按F5保存，这时可继续修改其它扇区。若修改过程发生错误，可按F6放弃后重新修改。

3. 查找修改功能：按F键进入FIND(查找)功能，再按F1切换为HEX(十六进制)查找。输入要查找的十六进制数据串，输完后按回车开始查找。找到后按E进入编辑修改功能，光标所在的位置即为要找数据的起始位置，在光标处输入新的数据，输完后按F5保存。回到查找状态，按G可继续查找修改，按ESC结束查找。

征稿启事

《大众软件》是国内第一家集电脑应用与娱乐于一体的科普杂志，其栏目包括：专题综述、实用知识、百花园、攻略大全、攻关秘技、游戏博览等，欢迎读者踊跃投稿。如读者有任何写作计划，请来函或来电话联系讨论。电话：(010)5266244。

来稿一经发表，稿酬优厚，同时赠送能参加抽奖活动的纪念券一张。有关纪念券的使用，请另见本刊有关说明。

请作者注意以下投稿规定：

1. 手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清楚，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格；文章长短不限(攻略大全和游戏剧场一般应在1000字以上)。打印稿件，每行必须是20字或40字，行距至少为一行，字体至少是5号字。磁盘来稿，磁盘必须是PC机格式，文件格式必须是纯文本文件或WPS格式文件。

2. 游戏攻略和博览的来稿应尽可能配有相应的图片。图片可以手画，图中文字符号书写清楚。也可以存放在软盘上，随稿件一起寄来。同时在稿中插图位置画出草图或相应大小的方框，图号、图题、图注写于方框之下。

3. 专业名词应使用标准化的或一般通用的名称。新的或有争议的外来名词应在第一次出现时用括号注明原文。外国人名、地名、机构名原则上用原文，一般熟知的名称可按标准或习惯译法译出。计量单位和符号使用我国的法定计量单位制(国际单位制)。

4. 所有来稿(或磁盘)无论录用与否一概不予退还。

5. 所有来稿务必在信封左下角注明来稿及栏目。

6. 稿件发表后，无论是现金还是纪念券，本刊都将在一个月之内寄出。除稿酬外，本刊将根据读者评刊意见对优秀稿件进行奖励。

7. 所有投稿必须注明作者的真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细地址，发表时署名任意。

8. 稿件请寄：北京市和平门邮局66号信箱《大众软件》编辑部。(邮编：100051)

9. 读者三个月内未接到刊用通知，稿件可自行处理。

10. 投稿者切勿一稿两投，本刊保留稿件的一切出版权利。

游戏攻关工具集锦

能　强

你曾经为了游戏不能破关而烦恼吗？目前有很多专门修改游戏的软件，如GB、DGB、SGB等。本文选择了五个DOS游戏攻关工具，介绍它们的主要功能、特点和用法。这五个软件是GAMEBUSTER 4.0、GAMETOOLS 3.22、FPE 4.0、CRACKERMATE 2.0和GAME WIZARD PRO 2.30，它们各有特色，有的功能特别强大，如GAMETOOLS，有的使用非常简单，如GAMEBUSTER。在具体介绍之前，先对这五个软件作一简单的对比，仅供参考。如你对其中某一软件感兴趣，请参看下面的相应文章。如果需要详尽了解它们的功能和用法，请阅读本刊所发行的第一期软盘中的使用说明。

DOS游戏攻关工具比较

比较项目	GB4.0	GTS3.22	FPE4.0	CM2.0	GW2.30
精确查找	✓	✓	✓		✓
按字查找	✓	✓	✓		
调整游戏速度	✓	✓	✓		✓
保存游戏地址表	✓		✓		✓
装入地址表时自动调整段址			✓		✓
保存游戏进度	✓				✓
可输入十进制数	✓	✓	✓		✓
中止并退出游戏	✓	✓	✓		✓
退出驻留		✓	✓	✓	✓
定义热键			✓		✓
老板屏幕			✓		✓
抓图			✓		
转到DOS外壳		✓			✓
支持DOS/V			✓		✓
支持EMS/XMS	✓	✓	✓		✓
装入高端		✓	✓		✓
内置调试器		✓		✓	
外部调试器		✓			
中断监控		✓			
自动屏幕保护					✓
同时查看文件					✓

本人最喜欢的软件是GAMETOOLS，你呢？

GAMEBUSTER

GAMEBUSTER(游戏克星,简称 GB)是由 NEIL HO 设计开发的。现在使用的 4.0 版是于 1992 年推出的。

GAMEBUSTER 主要用于查找游戏中的“生命值”地址,通过修改“生命值”使游戏攻关变得更容易。

安装 GAMEBUSTER 后,连续按二次 CTRL 键即可激活主菜单:

0. Game Table(游戏地址表)
1. Address Analysis(地址分析)
2. List Address(列地址)
3. Modify Memory(修改内存)
4. Trace(指令跟踪)
5. Mousekey(鼠标模拟键盘)
6. Other Option(其它功能选项)
7. Load/Save Game(装入/保存游戏)

下面介绍如何修改“生命值”:

1. 安装 GAMEBUSTER。

2. 运行游戏。

3. 当屏幕显示出“生命值”时,连续按二次 CTRL 键激活 GAMEBUSTER。选择功能[1]进行地址分析,这时屏幕提示“Level(H/L)?”。如果你要寻找的是可以确切得知的数值,请选择“H”,即高阶分析;如果要寻找的数据是以图形方式显示的,不知道其确切值,请选择“L”,即低阶分析。

选择完分析方式后,屏幕提示“ANALYSIS VALUE 01:”,要求你输入要寻找的“生命值”的数值。若是选择低阶分析,不能确定其具体数值,则可自行估计一个大约的数值代替。随着游戏的进行,您要输入几次分析值,GAMEBUSTER 便可依照你所提供的数据,找到内存中“生命值”的地址。

如果需要重新分析新数据,可在输入分析值时输入英文字母“X”。这时分析功能重新回到初始状态,您便可进行下一个“生命值”的分析。

4. 使用“地址分析”功能分析三次以上后,可用“List Address”查看所要寻找的“生命值”地址。如果所列地址太多,应使用功能[1]继续分析。等到列出的地址少到 4 个以下时,便会出现一个高亮度光标条,你可选定最有可能的地址,被选定的地址前会出现一个“*”号,而在输入地址时便可用“*”号来代替选定的地址。

5. 找到“生命值”地址后,使用功能[0]将所选的地址及其注释填入地址表。如果要使该地址的数值保持不变,则按[SHIFT]+[1]~[8]锁定该地址的内容。另外还可将地址表保存在磁盘上,下次游戏时再调入。

6. 找到正确的“生命值”地址后,使用功能[4]可找出改变“生命值”的指令,并加以修改,使此“生命值”保持不变。若修改达到了目的,则可修改原执行程序。修改方法参见“UNP 的用法”和“PCTOOLS 的用法”。

7. 如果游戏内容太多,不能够在短时间内完成,或是难度太高,经常有“一失足成千古恨”的情形发生,而游戏本身又没有进度储存功能,那么在紧要关头,便可利用功能[7]将进度储存在磁盘上,等到下次游戏时再装入所储存的进度。

GAMEBUSTER 使用方便,但在使用时也应注意以下几个问题:

1. 在使用功能[4]进行指令跟踪时,可能会与 EMM386.SYS 或 EMM386.EXE 冲突,这时应避免装入 EMM386 或改用 QEMM。

2. 在装入地址表时,若系统配置或程序驻留有变化,GB 不会自动调整段址,这时可参考“PSP 在游戏攻关中的作用”一文进行计算调整。

3. 在使用装入游戏进度时,应保持与先前储存时相同的开机程序,否则会出现错误,不能装入。

GAMETOOLS

GAMETOOLS(简称 GTS)是一个 TSR 实用程序,它主要用于破解软件保护,如磁盘保护、口令保护等。GAMETOOLS 还可用于修改游戏,使攻关变得更容易。

GAMETOOLS 功能很强大,但要用好它,还得具备一定的 IBM PC 汇编语言和中断处理程序的知识。

笔者所用的版本是 3.22 版,该版本必须在 386 以上的机器才能运行,它包括三个版本:

G3.EXE(只能使用基本内存)

G3X.EXE(只能使用扩展内存 XMS)

G3E.EXE(只能使用扩充内存 EMS)

这三个版本除了使用不同的内存外,其它完全一样。运行并驻留 GAMETOOLS 后,按[Prtscr *]可调出 GAMETOOLS。按[Alt]+[Prtscr *]可暂停游戏并恢复所有中断向量,这样就可以使在 GAMETOOLS 之前驻留内存的程序弹出,如屏幕抓图程序。

GAMETOOLS 包括如下功能:

1.[A]Global Analysis(全局分析)

2.[T]Hardware Break Point(硬件断点)

3.[V]Internal Debugger(内部调试器)

4.[D]External Debugger(外部调试器)

5.[K]Keep Memories Constant(使内存值不变)

6.[I]Interrupt Monitor(监控中断)

7.[E]User Screen(用户屏幕)

8.[B]Restore KeyBoard & Video(恢复键盘和显示器的中断向量)

9.[S]Dos shell(转到 DOS 外壳)

10.[Q]Quit to Dos(退到 DOS)

11.[C]Clock frequency(改变时钟频率)

12.[U]Uninstall(卸下 GAMETOOLS)

GAMETOOLS 的主要特点有:

1.既能使用内部调试器,又能使用外部调试器。

2.具有设置多个硬件断点的功能,可以根据"生命值"地址跟踪修改"生命值"的代码。

3.能监控中断,当调用某个中断且寄存器值满足要求时,能自动调出 GAMETOOLS。

4.能暂停游戏,并恢复所有中断向量,这样就可调出在 GAMETOOLS 之前驻留的程序。

下面介绍 GAMETOOLS 的主要用法:

一、如何修改游戏为不死版

1.驻留 GAMETOOLS。

2.运行游戏。

3.按[Prtscr *]调出 GAMETOOLS,选择 Global Analysis(全局分析),根据需要选择分析字节或字,同时确定临时文件存放的目录。然后按 ESC 回到游戏。

4.当"生命值"发生变化时,再次调出 GAMETOOLS 并使用全局分析功能,这时屏幕提示:

[D]ecrease [N]o Change [I]ncrease [E]xact [L]isting [R]eAnalyse

根据实际情况确定是 D(减少),N(没有改变),I(增加)或 E(输入精确值)。

分析完成后,可能找到的值不是一个。这时可以重复该步骤直至只剩下一个地址,也可以选一至三个你认为最有可能的地址。

5.使用 Internal Debugger(内部调试器)功能修改所选地址的内容,看看这里是否有你真正要找的地址。

6.使用 Hardware Break Point 功能在找到的地址处设置硬件断点。GAMETOOLS 允许设置三个硬件断点(另外还有一个由 GAMETOOLS 本身使用),输入"生命值"地址,中断方式一般选择"Write"方式即可。设置断点后回到游戏。

7.当"生命值"再次发生变化时,看看是否自动调出 GAMETOOLS,若没有,说明你所确定的地址有误,应再次分析。若发生了中断,看看是哪个地址发生了中断,发生中断的地址就是你要找的地址。

8.使用内部调试器功能进行反汇编,并试

试修改代码。然后回到游戏看看修改后的效果。

9. 如果修改成功，请记下原代码及其位置。在退出游戏后，用PCTOOLS等工具软件在执行程序中找出这段代码并进行修改。若没找到，则执行程序可能已被压缩，先用UNP、UP等工具软件还原，然后再试试。

10. 如果找不到代码或不知道如何修改，则使用Keep Memories Constant，使"生命值"保持不变。

二、如何破解口令保护

1. 驻留GAMETOOLS。

2. 运行游戏。

3. 当程序要求你输入口令时，调出GAMETOOLS，使用内部调试功能调试游戏。

4. 使用[T]功能在代码RET、RETF处设置硬件断点。

5. 跟踪代码返回到调用例程。

6. 看看在调用例程下面是否有比较指令，如OR AX,AX;CMP AX,0。

7. 修改比较语句，看看结果如何。

8. 重复类似的工作直至游戏不死。

三、其他事项

GAMETOOLS的详细使用说明请参见随本刊配套发售的软盘。

GAMETOOLS工具包中还包括TSRCRACK和UP二个运行程序。TSRCRACK是一个用于破解软件保护(如口令保护)的TSR实用程序。UP.EXE是一个用于解压缩可执行文件的实用程序。这二个程序的使用方法也请参见软盘上的说明。

FPE

FPE(Fix People Expert，也称"整人专家")是由台湾李果兆先生设计开发的，它的主要特点是：

1. 支持保护模式。

2. 支持日文DOS/V，可修改日文游戏。

3. 支持XMS(需安装驱动程序，如HIMEM.SYS，QEMM386.SYS等)。

4. 支持各种VGA卡，如VESA标准，Tseng，Trident系列。

5. 兼容性好，不会与EMM386.EXE和中文系统冲突。

6. 可用于抓图，并且可以抓SVGA的图。

安装FPE后，按[＊]键即可调出主菜单(热键可自由定义)，同时显示当前段寄存器的状态和目前起作用的按键。主菜单包括以下11项功能：

1. Scan memory(内存扫描)
2. List address(列地址)
3. View table(查看编辑表格)
4. Edit memory(修改内存)
5. File record(记录地址表)
6. Game Screen(显示游戏屏幕)
7. Exit game(退出游戏)
8. Game Speed(调整游戏速度)
9. Auto [ON](表格开关)
10. Clock [OFF](保留时钟切换)
11. Quit FPE(退出FPE回到游戏)

除了以上的功能外，FPE还有自动按键功能，老板突然进来按F10关闭屏幕功能，用F1和F2设定FPE32M扫描范围等功能。

下面以绝地大反攻CD为例介绍如何修改使之成为飞行员不减版：

1. 运行绝地大反攻CD。

2. 等到任务介绍完毕，开始飞行时，可以看到画面下方"PILOTS □□□"表示目前飞行员有三个人，此时最好按空白键暂停，然后再按右边灰色的[＊]键，呼出FPE的主菜单；使用功能"Scan Memory"并选择准确扫描(High Level)，在提示"Input work device"时按[C]键确定临时文件存放磁盘"C:"，然后输入"3"(因为飞行员有三个人)，按回车后，FPE就会把找到的个数显示在屏幕上，然后按ESC键回到游

戏。

3. 继续游戏故意撞墙，等画面下方显示的飞行员少一人时按空白键暂停，按[＊]键调出FPE主菜单，再次选择“Scan Memory”，然后输入飞行员人数。输完后回到游戏继续玩。

4. 重复步骤3，照飞行员人数输入数值，直到FPE找到的个数变成0001时，就可以在提示“List?(Y/N)”时按[Y]键跳到功能“List address”。

5. 在“List address”中选择第一个位置并按回车跳到功能“View Table”。

6. 在“View table”中输入你想要飞行员的数目，例如“5”，并输入注释“PILOTS”就完成修改啦！

按ESC回到游戏中玩一会儿就会发现飞行员一直都是五个人，死不完啦！

另外，你还可以用“File record”功能把找到的地址记录在文件中，以后再攻关就不用再查找分析了。

FPE还有其它许多功能，详见软盘中的使用说明。

CrackerMate

CrackerMate(解拆至尊)是由陈伟光先生设计开发的游戏解拆程序。它可用来修改“生命值”等，也可以用来解拆密码，特别是出现在游戏中间的口令。解拆至尊的主要特点是具有设置硬件断点功能，但要修改“生命值”等数据只能通过修改代码来实现。

解拆至尊2.0版是在1992年12月推出的，它是一个独立的驻留内存程序，不需要外部调试器的支持。安装解拆至尊后，按[NUMLOCK]键就可弹出主菜单：

[D]Data analysis
[S]Start another analysis
[L]List address
[H]Hardware Breakpoint
[U]Uninstall
[R]Return to debugger
[ESC]Return to game

下面介绍解拆至尊的主要用法：

一、如何找“生命值”

1. 运行游戏，然后调出解拆至尊。选择数据分析(Data analysis)，按提示输入二个临时文件名。然后按ESC键回到游戏。

2. 当生命值发生变化时(如减少)，再次调出解拆至尊，并选择数据分析。在提示“Increase or Decrease [I/D]:”时输入D表示减少。分析完成后，按ESC回到游戏。

3. 重复步骤2若干次后，选择“List address”查看可能的地址。如果只有一个地址，或者其中只有一个地址所列各次分析的值与你每次分析时记录下的实际值一致，那么这地址就是“生命值”地址。数据分析过程到此完成。

4. 得到“生命值”地址后，选择“Hardware Breakpoint”设置硬件断点。由于“生命值”是在“写”时被修改的，因此在提示“Instruction fetch/Read memory/Write memory[I/R/W]:”时选择W。然后输入找到的地址。注意：在输入地址时必须输满4位数字，如123时应输0123。设置了硬件断点后，按ESC回到游戏。

5. 当修改“生命值”时，CrackerMate自动弹出。这时选择“Hardware breakpoint”可看到中断地址。然后按[R]进入调试器可看到修改“生命值”的代码。这时你就可以修改这段代码了。

6. 修改完代码后，按G回到主菜单，再按ESC回到游戏。

7. 继续玩一段时间，如果修改达到了自己的要求，请记下修改的代码及其地址。退出游戏后，可以修改游戏程序使它永远不变，也可以在每次玩游戏前驻留CrackerMate，进入游戏后根

据“PSP 在游戏攻关中的作用”介绍的方法计算要修改的地址，临时修改。有关永久修改的方法参见“UNP 的用法”和“PCTOOL 的用法”。

二、如何解拆密码

1. 运行游戏，在提示输入口令时调出 CraekerMate 并进入调试器。下面以 TURTLES 为例进行说明。

2. 这时执行的指令为 JMP 858D，地址是 1CC7：859E。再用 U(UNASSEMBLE)看一看后面的指令，就可看到在 1CC7：85B2 位置有一个 RET 指令。

从这段指令可看出 JMP 858D 指令是一个循环读取密码的指令，而 RET 正是读取密码程序回到调用程序的指令。

3. 按[G]退出调试器回到主菜单，选择“Hardware Breakpoint”在 1CC7：85B2 处设置取指令中断。

4. 按 ESC 回到游戏继续输入密码，当只输入 1 个数字时便发生了硬件中断，自动弹出 CrackerMate。这时按[R]进入调试器看一看，果然是停在 RET 指令。

5. 执行 RET 指令回到调用程序，再查看下面的指令，可看出下面是用来读取密码、进行比较再行条件转移的代码。只要把 JZ 8513 改为 JMP 8513 即可。按 ESC 回到游戏，可看到输入任何密码都正确。

三、注意事项

在使用解拆至尊时有下列几个问题需要注意：

1. 解拆至尊不能与 EMM386. EXE 一起使用，所以不要在 CONFIG. SYS 中安装这个驱动程序。

2. 不能在网络下使用解拆至尊 2. 0。

3. 只能在 386 或 486 机器上使用。

GW

GW(Game Wizard Pro)是由加拿大 Enhanced Software Design Inc. 开发的。它主要用于修改程序或游戏，使游戏破关变得更容易。

笔者目前拥有的版本是 2. 30 版，是于 1994 年推出的。GW 的主要特点是：

1. 支持从 286 到 Pentium 各档机器。

2. 支持 MS－DOS 3. 1 至 6. 2 及 DR－DOS 5 和 6 各版本的操作系统。

3. 具有自动保护屏幕的功能。

4. 带口令字的老板屏幕保护功能。

5. 能自动使用 EMS 和 XMS。

6. 支持 DOS 扩展。

7. 内置十六进制和十进制数据转换器。

8. 在搜索准确值时还能查找比输入值小 1 的值，这是因为有时内部存放的值比显示的值小 1。

9. 在保存或调入游戏进程时可加注解。

10. 在游戏过程中可以查看文本文件。

下面以 Wolfensein 3－D 为例介绍如何查找“生命值”。

1. 驻留 GW。

2. 运行 Wolfensein 3－D。

3. 开始游戏，等到屏幕显示 100%健康值时按[`]键激活 GW。这时屏幕显示 GW 的主菜单：

(1)Memory Address Search
(内存地址查找)

(2)Result of Memory Address Search
(查看查找结果)

(3)Table of Memory Locations(内存地址表)

(4)Edit Memory Contents(修改内存)

(5)File Viewer (Display Text File)(显示文本文件)

(6)Game Playing Speed(改变游戏速度)

(7)Protect Screen(Screen Blanker)(保护屏幕)

(8)Boss Screen With Password Option(带口令的老板屏幕)

(9)View Current Program

(查看当前程序屏幕)

(10)Load Previous Saved Program from Disk(装入以前保存的程序)

(11)Save Current Program to Disk(保存当前程序)

(12)Crash Back to Dos(Exit the Current Program)(退出当前程序回到DOS)

(13)Dos Shell(转到DOS外壳)

选择Memory Address Search(内存地址查找),并使用中级或高级查找功能。当提示"Search for:"时输入健康值100,然后回到游戏。

4. 当健康值发生变化时再次激活GW。选择"内存地址查找"并输入新的健康值。

5. 重复步骤4,直到找到的地址不多于8个,这时GW自动显示找到的地址。如果找到的地址不止1个,则可以输入新的健康值继续分析,或者判断哪个地址可能是确切地址。

6. 将光标移至你认为正确的地址,然后按回车选择这一地址。

7. 进入Table of Memory Locations(内存地址表)选项。按[E]键编辑一个表项,输入注释"Health",按回车或TAB键将光标移至地址列。若该表项原先没有地址,则GW会自动填入你所选择的地址。否则按[Ctrl]+[s]填入地址。然后输入值100或参照对应于100%的值进行确定。按回车保存该项值。

8. 为了不让程序修改该值,可用[F]键锁定。

9. 回到游戏后,你将是天下无敌了。

压缩和还原工具
——PKWARE系列

能　强

现在市面上使用较多的数据压缩和还原软件是ARJ,今天我给大家介绍另一个数据压缩和还原软件——PKWARE公司出品的PKZIP、PKUNZIP和ZIP2EXE。笔者所用的是1993年推出的2.04g版。经本人的测试,PKZIP的压缩速度比ARJ 2.41版要快,而且压缩比也要比ARJ稍高(用默认方式)。其原因在于PKZIP能自动识别您所用机器的配置情况,如CPU、EMS、XMS,并使用最好的算法压缩。

PKZIP的使用格式:

PKZIP [options] zipfile[@list] [files...]

其中:options表示选项。

zipfile表示要建的档案文件。

list表示被压缩的列表文件名。

files表示要压缩的文件。

PKZIP的所有选项都是以"—"开头,最常用的有以下几个:

—a 在档案文件中增加文件(默认选项)

—d　在档案文件中删除文件

—u　根据指定的文件更新原档案文件

—p|P　带路径压缩

—r　带子目录压缩并压缩子目录下的所有文件

—&　多卷压缩

如果将子目录 WCRAFT 下的所有文件压缩为 WCRAFT 档案，并存放在软盘上，可使用：

PKZIP —r —& A：WCRAFT WCRAFT*.*

PKUNZIP 用于还原由 PKZIP 压缩的档案。ZIP2EXE 用于将 ZIP 档案转化为可自解压的.EXE 档案。

如需要了解 PKWARE 的所有功能、特点和用法，请参见第一期软盘文件。

办公自动化软件
——Perfect Office 3.0

段振山

Novell 公司购进 Word Perfect 后，推出了与微软公司 Office 竞争的办公自动化软件产品，名称为 Perfect Office 3.0。

该产品特别强调了视觉形象效果，是对 Billgates（微软总裁）的“information at your fingertips”的反思。你与 PC 的交互作用不是围绕着“工具包”和“文件柜”的比喻进行，而是围绕典型任务、工程计划、同事伙伴、组织机构和你的事务列表（to—do—list）进行。

Perfect Office 重新定义了计算机的工作方式；所有活动都是围绕 Desktop Application Disector（DAD）（即桌面应用引导器）进行。这是一组可以定制的应用程序图符集，它可以显示于屏幕的任何位置，从 DAD 可以调出 QuickTasks。这是一个常用任务表，象 GreateAgenda（能启动 WordPerfect 并打开计划表）、GreateBudget 等。按动 QuickOpen 可以弹出所有应用程序的全部已打开的文献表。

另外还有 GroupWise 群组软件，InfoCenter 个人信息管理器，而 OBEX（Object Exchange）可以将所有工作结合在一起。

GroupWise 能够将 E—mail（电子邮件）与群组调度功能结合起来。只要你有 VIM—、MAPI—或 MHS 兼容的 E—mail 系统，GroupWise 称就能帮助你管理好 E—mail，安排好与同事的会议，并记录日历。工程开始后，OBEX 便能通过传播新版数据、表格和字处理文件而协调整个工程。在个人层面，Infocenter 用个人信息管理器将你的文件与通信集成起来，使你能迅速取得有关人事、任务、电话、合同等的结构化信息表格。在这些表格之间你可以建立联系，并在大纲中反映出来。当你安排一个任务时，如在将来某个时刻打电话，则任务将显示在你的日历中。向 GroupWise 安排任务，它们也能显示出来，还可以在程序文件或 QuickTasks 与 InfoCenter 之间建立联系。选择文件名则 InfoCenter 能启动程序并取得文件。所以 PerfectOffice 能组织电脑的行为以便适应人脑的思想和思维习惯，而不是像传统的软件那样让人脑适应电脑。

依靠定制个人化的人名表、事件表、工程表等，你可以组织文件、信息、备忘录、电话等，使之成为一个简明扼要的打包。当你要做什么事情的时候，它就在你的日历中显示出来。

DOS百宝箱

能　强

本文仅介绍DOS小工具的主要功能和用法。若您对这些小工具感兴趣，请参见本期软盘上的程序和使用说明。

1. TREE

DOS外部命令TREE有个缺点：只能显示目录结构和文件名，而不能显示各子目录所存放的文件总数和大小。本文介绍的TREE可以克服这一缺点。

2. DD

DOS内部命令DIR用于列出指定路径的文件名及相关信息，加/W选项能显示五列，但只有文件名。DD命令能显示二列文件名及其信息，可充分利用屏幕的空间。你一次可看到加倍数量的文件名。

3. DIRCOMP

DOS内部命令DIR只能列出指定路径的文件名及相关信息，而DIRCOMP能告诉您二个目录中存放的指定文件有哪些相同、哪些不同。

4. FFP

DOS在使用通配符匹配文件名时有个缺点，那就是指定正确匹配的字符必须知道其确切位置，否则将找不到。例如只知道文件名中有字符"A"和"B"，但记不清在哪一位置。这时用DOS命令就很难找，而使用FFP就很简单，您只要输入命令：FFP *A*B*。

5. LIST和LISTH

有时目录下文件太多，又忘了文件名，这时要一个个地试可太麻烦。这时请试一试LIST或LISTH(LIST只能显示英文，而LISTH能显示中文)，它们会自动列出文件开头的内容。只要您记得文件开头部分内容，就不难找到了。

6. DRTD

DRTD也是一个文件列表工具。它的特点是可将列出的文件名保存到您指定的DBASE库文件中。例如要将\XGC目录下的全部.TXT文件的文件名存放在XGCFILE.DBF库文件中，您只需敲入下列命令：

DRTD \XGC*.TXT /D"XGCFILE"

7. NO

使用删除、拷贝等命令时，如果只想保留一两个文件，或保留一类文件，其余全部删除或拷贝。这时仅用DOS命令就比较麻烦了，而NO可帮您忙。它可以在查询、删除或拷贝之前过滤掉您要保留的文件。

例如要拷贝除.BAT外的文件到A盘，使用：NO *.BAT COPY *.* A:

保留扩展名为.ASM和.EXE的文件，删除当前目录的其余文件：

NO *.ASM NO *.EXE DEL *.*

8. CCD

DOS内部命令CD(CHDIR)用于改变当前目录，但目录较多、层次较深时，不容易记住太多层次的目录，输入命令也麻烦。这时使用CCD可免去您的一些麻烦。CCD有两个特点：一是可缩写路径。例如：要进入一个低层子目录，用DOS指令要键入"CD\XGC\BOOK\NO1\GAMETXT"。而用CCD只键入"CCD\X B N G"即可。二是记录你使用CCD之前的目录。用CCD进到另一目录后，只需键入"CCD"即可返回原目录。如果有多个目录满足要求，CCD以找到的第一个为准。

9. SD

SD是一个与CCD相似的目录转换工具。但它有自己的特点：能直接转到不同盘的目录，但在用它进行目录转换之前，需先加/REFRESH选项建一目录表，因此速度较快。

10. GO

上面介绍的 CCD 和 SD 虽可弥补 DOS 内部命令 CD 的一些不足，但在记不清目录名时还是不易找到。GO 却能进行模糊查找，只要您记住目录名中的一个字符，GO 就能帮您找到该目录。如果有多个目录含有您指定的字符，它可列出所有满足条件的目录供您选择。

11. RENDIR

若仅使用 DOS 提供的命令，要修改目录名一般先建一个新目录，将原目录的文件移到新目录，然后删除原目录。如还有子目录，那就更麻烦了，只能对每个子目录作同样的处理。或者用拷贝命令，但拷贝要花不少时间，而且磁盘上还得有存放这些文件的空间。RENDIR 可解除您的这一烦恼。它改变子目录名既快又简单。不过您只能在同一盘同一目录下改名。

12. MKTREE

DOS 内部命令 MD(MKDIR)用于建一子目录，但要建一路径，只能一层一层地建。MK-TREE 可帮您减少敲键的工作量。例如要在根目录下建一路径\P1\P2\P3\P4\P5\P6，只需敲入命令 MKTREE \P1\P2\P3\P4\P5\P6。

13. XDEL

DOS 有二个删除命令：DEL(ERASE)和 DELTREE，但它们删除后能用 UNDELETE、PCTOOLS 等工具恢复。如果您有重要文件临时装在公用和别人的计算机上，用完删除后不希望别人恢复使用，这时请使用小工具——XDEL。加/O 选项的 XDEL 命令将先覆盖您要删除的文件，然后删除。这下您就放心吧。XDEL 还有 DOS 命令不具备的其它功能：/D 选项可删除空目录；/R 选项可删除只读文件；/S 选项可删除指定目录下的所有子目录中满足条件的文件。XDEL 的选项还可以组合使用，其功能大大超出 DOS 的对应命令。

14. DEL0

DOS 删除命令只能删除您指定的文件，而 DEL0 可自动查找字节数为零的文件(即空文件)，并加以删除。

15. DEL2

如果想删除多余的同名文件，但又不清楚哪些文件同名，它们存放在哪儿，这时请试试 DEL2。它能自动查找并显示所有同名文件及其信息，并询问您要删除哪些。

16. DELDIR

DOS 外部命令 DELTREE 能删除子目录及其全部文件。如果您不想删除其中的系统文件、隐含文件或只读文件，这时 DELTREE 就帮不上忙，而使用 DELDIR 就轻松自如。

17. BACKUP 和 RESTORE

DOS 命令有个"毛病"，那就是检查版本号太严格。只要版本稍有不同，就不能运行。将大量文件或超大文件从一台机器拷到另一台机器，一般先用 BACKUP 备份，然后在另一台机器上用 RESTORE 恢复。这时使用 DOS 命令就不得不考虑版本问题，而使用本文介绍的 BACKUP 和 RESORE 就可免除您的担忧。

18. CUT 和 CUTB

要将几兆的大文件拷贝到软盘上，一般有两种方法：用 ARJ、PKZIP 等工具压缩或者用 DOS 外部命令 BACKUP、MSBACKUP 作备份。但它们在使用时都需要用相应的工具或 DOS 命令恢复。这时如果使用 CUT 或 CUTB (CUT 以 1K 字节分割，而 CUTB 以 1 字节为单位分割)，则可将大文件分割为指定大小的小文件，然后再将各个小文件拷贝到软盘上。需要恢复到硬盘上使用时，使用 DOS 内部命令 COPY 加/B 选项即可。

19. TOUCH

DOS 没有提供修改文件时间的命令，而使用 PCTOOLS 又得逐个修改。当需要修改一组文件时，就有点烦人了，而使用 TOUCH 在 DOS 命令行下就可轻松完成修改。

20. CRT

在使用 WINDOWS 或网络时，如果在一段时间内没有按键盘或鼠标，屏幕就会自动关闭，保护屏幕，延长显示器的寿命。按任意键即显示原画面。CRT 正是 DOS 下使用的这类工具。

恶魔禁地（中文版）

北京：刘贫和

SSI公司出品的"恶魔禁地"，是一部动作精彩、谜底深埋、情节曲折、迷宫独特的A·ARG，那幅随故事情节发展变化的精细地图，更令人拍案叫绝！您想知道男主角是如何智闯恶魔禁地的吗？请看他的冒险手记吧。

一、事变

30年代末，我驾着一架小货机，飞行在罗马尼亚的上空，突然怪事频连：飞机上的仪表全部失灵，操纵极度困难，机窗外是一群群的蝙蝠……天哪！我竭力地控制着座机，但它还是直坠地面。



二、受命

不知过了多久，醒来的时候眼前是位金发女子。与她交谈，知道她叫狄卓拉，是她父亲克列尔·克里斯多夫和她家的仆人伊凡将我救回，她的父亲急于同我谈话。于是，我离开她，下楼去找克列尔先生。坐在书房里的克列尔，希望我向艾德华找回他以前借出的锤子。到了艾德华的家，我发现屋内一片狼藉，地上有滩血渍。从血中拾起一块破布，沿着血迹搜索，结果发现屋内的壁柜是可以移动的。推开壁柜，现出暗门，见到艾德华的尸体，我掩面拾起铁锤，回到克列尔先生的书房。克列尔好象早已料到这些，他送给我一卷古代的预言，认定我就是拯救这片恶魔禁地的救世主。这时我才明白飞机为何失事以及这片土地为何怪异的原因。



出了书房，向伊凡要"铁锤"和"零用钱"，然后与狄卓拉告别，此时命运之神已经将我们两人紧紧地连在一起，惜别之时，她送给了我一条领巾，据说这是一种幸运之符。在地窖拾得几枚银币，进了北邻的"断头酒吧"。与酒客们聊天后，酒保塞斯开始向我炫耀他那只祖传的高脚杯，并说只有克列尔先生的上等美酒才能配用这只杯子。我没心思听这些，因为酒客们纷纷向我推荐西南方的农夫鲍里斯太太西尔维亚做的肉，美味无比。我垂诞三尺迅速赶去，到了他们家我才发现西尔维亚做的肉竟是老鼠肉，真让我呕吐不止，好在从他们嘴里知道了谷仓和坠机地点。先去谷仓拿了根铁叉，然后我又奔赴坠机地点……可是飞机呢？地面上只有飞机的印子。旁边的一棵树突然开口，他原本是个人，由于偷窥了魔鬼们搬运飞机，就被恶魔凯恩变成了这副模样。他向我许诺，只要我帮他恢复人形，他就告诉我飞机的去向。

回到村庄，从药师安娜贝莉处买了些芬纳草，将坠机处拾到的"牛莓"卖给了她。然后去邻屋的杂物房取铁撬，并在艾恩的商店里买"烟草"、"铁钉"和油灯。商店的二楼住着母女俩，女儿叫娜塔莉亚，她小小年纪就染上了一种可怕的疯癫症，真叫人同情，于是我答应她母亲尽力救她女儿。顺道我又到酒吧与酒客们聊天，得知

附近有一座修道院。

三、树人

在修道院我与神父交谈，购买了圣水，得知有了生命之杯和骨灰，便可令死人复生。他所形容的生命之杯，不就是塞斯家祖传的那只高脚杯吗？



修道院的地窖内，有一个不停抄写的教士，细问之下才知他的笔受过诅咒，向他索取“翎笔”后，咒语就解除了。在其它几间屋子里，找到了可用来消灭骷髅骨的歌德式教锤和一本《水晶密术》，它讲述了如何使用水晶宝石才能增强体力的方法。

回到村庄的酒吧，向那个抽烟的女人借火，她却让我向塞斯借，而塞斯则以我不抽烟为由给予拒绝。我只好回到克列尔先生那儿，向他借“烟斗”。再次回到酒吧，向塞斯借“火”，他给了根火柴。同各位酒客交谈，得知艾德华生前曾将一个包裹寄给了吉卜赛营地的女巫玛莉亚。

向玛莉亚查问“艾德华”，得到包裹、钥匙。营地内结识了木匠卡罗勒斯和医师卡门，卡门告诉我如果要治疗疯癫症则需要芬纳草、贝东尼草、患者的头发和宽瓶腹的瓦罐。



回到村庄艾德华的屋子，用他的钥匙打开那道锁住的门并推开壁柜进入秘道，穿过秘道后才发现它竟然同克列尔先生家的酒窖是通着的。用我拾得的上等美酒，毫不费劲地骗到了塞斯的高脚杯。

在坠机地点处，我用火柴点燃了油灯，将油灯抛向了那棵树，树很快就燃成了灰烬。收集好树灰，把它交给修道院的神父，很快树人复活了。他好象很生气，但依照诺言讲诉了飞机被凯恩运到沼泽地的经过，离开前向神父要回了“高脚杯”。

四、助人

在沼泽地找到背包、打火机、药、扫刀、绳子、手枪。将绳子系在洞旁的大树上，进入洞内，捡得钱币和蘑菇。

回酒吧跟各位酒客交谈，得知还有另一个村庄。我动身立即前往。从史学家康士坦那儿知道了一些情况：这片土地原为凯恩之父尼柯莱统治，尼柯莱拥有一枚印章戒指和一颗大钻石。尼柯莱有七个儿子。亚历山大是名剑客；费尔德爱钱如命；纳山是个猎守；麦克最瘦弱，专心于学术；克礼斯坦是全欧最棒的音乐家；而彼得已经淹死了；凯恩是老七。从他那儿买了个护身符，如何使用它，他说只有住在十字路口的老巫婆才知道。

接着我又和这儿的法官亚利克塞交谈，得知他正悬赏捉拿狼人，还吊死了杀害艾德华的凶手安布罗斯。在十字路口，遇见安布罗斯的灵魂，要我为他平反昭雪，作为回报是老巫婆一心想要的一把钥匙。在小屋同老巫婆交谈，得知那钥匙能开修道院的书库，库中有一本名叫《天外仪式》的书，这本书能让她祖父的灵魂安息。只要令她祖父超生，便协助我雕刻象牙号角，渡过黑木潭寻找彼得的尸身。询问“护身符”的事，她说挂在胸前即可护身。

回到另一个村庄，在挖墓工克礼格尔家里，找到了一件破衬衫，上面的破洞大小与我在艾德华家拾到的破布大小一样，这使我产生了怀疑。随后我又找到了美酒的空瓶，在屋外拾到了香菜、铁铲。回药师安娜贝莉处询问“香菜”的用途，知悉只有凶手才种这种植物。这下真相大白

了，我赶到法官那儿向他揭发真凶，法官立即逮捕了克礼格尔。这样安布罗斯满意地离开了十字路口，将修道院书库的钥匙交给了我。我去修道院取到了书。

五、除魔

在克礼格尔家，又找到了一本《亡灵之书》，书中记载了许多死人的名字。在克礼格尔家南面住着一名叫克莉斯提娜的女子，她两眼无神。询问她朋友才知，她因丈夫——克列尔先生的儿子去世而变成痴呆。查阅《亡灵之书》，找到了克列尔先生的儿子——安卓利·克里斯多夫。我对克莉斯提娜说了声“安卓利”，她立刻恢复了正常。接着她告知我安卓利已变成了僵尸，正在四处伤人。她大义灭亲，请我除去安卓利。

到银匠伊拉莫斯那儿买了把银剑，并让他做了几枚“子弹”，用以对付狼人。可狼人究竟是谁呢？我突然想起西尔维亚的残暴性情，试试去。当我返回农家，走进西尔维亚的厨房，冲着她说了声“狼人”，果然，她原形毕露，我毫不犹豫地将她击毙。回法官处领取赏金时，发现赏金中竟有一枚与众不同的钱币，象是传说中费尔德所铸。

拿着银剑，来到了修道院请神父替它祝福。随后我又去克列尔先生家，向他询问“安卓利”的事，他无可奈何交出了安卓利的房门钥匙。上楼后进入安卓利的屋子，我手执祝福过的银剑，将他消灭了，从他口袋里取到了属于尼柯莱的钻石。

六、治病

返回酒吧间与各人交谈，得知原来一直在酒吧演奏的小提琴手贾思辙刚刚去世。怀着悲哀的心情，我走进他在二楼的房间，取走了他的小提琴和一把钥匙。用这把钥匙我打开了艾德华屋内秘道中的一道铁闸，在里面我找到了宽瓶腹的瓦罐、印章戒指和火把。出了秘道，去蜡烛商乔塞夫的家里买了两支蜡烛。上楼我与他儿子安东尼谈及“娜塔莉亚”，他信任地把她的一束头发交给了我。前往古墓用歌德式教锤杀了几个骷髅，取得了贝东尼草。带着它我来到了吉卜赛营地找到了卡门，请她制作治疗疯癫症的药。当把药给娜塔莉亚喝下后，她终于苏醒了，并告知她已死父亲的一些事，让我去找她父亲的灵魂，她的母亲也赠给了我一枚金针。在公墓我找到了她的父亲鲁西安，得到阁楼的钥匙。



到了酒吧，我把塞斯的高脚杯还给了他。向他寻问“斗剑”的下落，他说他的祖先早已把它输给了艾恩的父亲。向艾恩查问有关“斗剑”的事，他早已卖给了西北方大屋的主人。

七、安息

穿过一片灌木迷宫，手持扫刀杀了一些托比亚怪兽，收集了六个大蒜后，到西北方的大屋。遇上大屋主人米斯嘉，用烟草交换神圣标记，之后又在他的屋子里找到了《回春宝典》。出了大屋，我就前往安娜贝莉那儿，请她制作了一串“大蒜”颈圈。

进入黑森林我捡到了一个梨树枝，带着它我找到吉卜赛木匠卡罗勒斯，请他制作魔杖用以消灭黑森林中的光魔。重返黑森林后我带上了护身符。在森林里我找到了象牙号角和一顶猎帽，然后去银匠伊拉莫斯那儿请他制作了一个“银钟”。带着它们找到了修道院的神父，请他为我施法祝福。到了公墓后，我用铁锹掘开了老巫婆祖父的坟，得到了一支大铁钉。我刚要进入陵墓，老巫婆的祖父突然现身阻拦我，于是点燃了受过祝福的蜡烛，将领巾系在银钟上，再用大铁钉敲响了银钟，他的魂灵才得以安息。



回到老巫婆处，请她雕制象牙号角。在湖边用号角呼唤出老船夫的灵魂，让他载着我去湖中央的岛上，找到了彼得的尸体和匕首。

八、出发

进入古墓的地下室，我看见了尼柯莱和他六个儿子的灵魂。分别同他们谈话满足了他们的要求后，他们便集中力量在墙上开了一个洞，从洞里取得一个魔法盒。

回到酒吧，得知楼上来了一位叫马西亚的新住客，从他那儿我得到了法兰克的牙。再次找到吉卜赛女巫玛丽亚后，我请她制作了一个巫毒娃娃。接着，我来到了法兰克的家，用巫毒娃娃和金针逼他说出了洞穴的位置。

在洞穴里我发现了一道铁闸。用铁锹撬开它，见到了一本被锁着的书——艾格丽帕，它说只要在凯恩的棺材旁找到开锁的钥匙，它就能告诉凯恩的真实名字。



赶到凯恩的城堡后，杀死骷髅得到了城门机房的钥匙，开启了铁闸。进入了左上方的第一间房子后，找到了一本能解除艾格丽帕魔法的书。再回底层，推开壁柜发现秘道，下了一层楼后，在壁柜后发现了另一个秘道。在密室里，找到了解救艾格丽帕的钥匙。这时，随身携带的圣符发出光芒，原来凯恩的棺材就在这儿，拿着铁锤子和钉子，将棺材密封了。

突然，在一道密门后，传来狄卓拉的声音，她说只有在凯恩身上取得钥匙后才能救出她。

回到洞穴，救出了艾格丽帕，它告诉我凯恩的真名。

九、决战

与凯恩决战前，先戴上大蒜颈圈，预备好蘑菇、圣水和魔法盒。在城堡的右上方的顶层遇到凯恩，立刻吞下了蘑菇使自已暂时失明，避免被凯恩的目光变成石头。凯恩一技不成，便走上前来攻击，因为我带了大蒜项圈，所以他不能接近我。我把圣水抛向他，然后打开了魔法盒大声地说出了凯恩的真名“提萨恩”，凯恩只得逃往别处疗伤。

我紧追不舍，见凯恩站在那副已被密封的棺材旁无计可施，我拾起一张木椅，拔出带尖的木棍刺穿了他的心脏。

站在甲板上的我搂着狄卓拉离开了这片恶魔禁地。



后记

啊，总算逃离了恶魔禁地。在这篇手记中，所有加上引号的词，您均需要在与对方交谈中按空格键，然后选择“注音”一项，用注音输入法键入该词，比较麻烦。不过在应用篇的注音输入法中，已附上输入法码表，请您参阅。此表可是其他一些期刊所登码表的勘误表哦，它才是最准确的。

凯兰迪亚传奇 II
——命运之手

钟以山

如果玩过《凯兰迪亚传奇》，您一定会被它那生动的情节、流畅的动画深深地吸引。WESTWOOD STUDIO 公司不负众望，在1994 年又推出了续集——命运之手。不过要进行该游戏，您得在 386 以上并且具有 4M 以上内存的机器上才可以。

一、传奇背景

本集的主人公已不是王子布兰登，而是上集中的皇家学者珊西亚。此时的凯兰迪亚大地正一点点地消失，大陆上所有的皇家学者想破了脑袋也不知其中的原因，他们破例请了马可（注："马可"的英文原意是"先天性白痴"）和他的新仆人手套先生相助，幸好手套先生对此很有经验："只要派一人到地心世界找到神秘的船锚石，问题就解决了"。最后大家推举珊西亚去地心世界，于是珊西亚出发了。



二、进入传奇

珊西亚的助手佛恩（即"小精灵"）正在找足够的蓝莓以便制造一个通向地心的通道，但珊西亚发现她的实验室遭到了破坏，丢了不少东西，已无法制造通向地心的通道了。哎！只好步行去地心了。她在门口的紫地毯下找到了一个烧瓶，在书架上又找到了另一个烧瓶，并拿了地上的蓝莓。珊西亚让小精灵留在实验室里，换了衣服后就出发了。



在门口有一个蓝莓，可以捡起。先向西然后向北来到码头（见地图 1 中的①），见到路边的树根上有蘑菇，捡起。然后向西走，来到一片杂草地（见地图 1 中的②），这里有食人花，千万不可接近！瞧瞧身边的树洞吧！哈，有本魔法书，这正是珊西亚以前在法师学校所用的课本。拿了魔法书后向北走（见地图 1 中的③），看见路边有一个扭动的大树枝，取个树枝。树边的地上还有洋葱，也可捡起。然后向北走，来到渡船口（见地图 1 中的④），珊西亚问船夫是否可免费



渡船口

带她到晨雾山谷，但可恶的船老大就是不肯，除非马上付一大笔钱。

三、音乐昆虫

不理船夫向右走，来到自然桥(见地图1中的⑤)，看到两个人正在船上钓鱼。然后，向右走到洞穴入口(见地图1中的⑥)，这时会碰到马可。他对珊西亚大献殷勤，并说要助珊西亚一臂之力。这时从马可的身后走出来一只大手，这就是马可的新仆人手套先生。



自然橋

不必再理他们，取了地上的洋葱，然后向下(南)走，就可以看见萤火虫之树(见地图1中的⑦)，该树上有七只各种颜色的昆虫。喂给它们蓝莓后，它们就会闪烁，并奏乐。请一定要记下各种颜色的昆虫闪烁的顺序，以后会有用的。

回到船夫那里，不理他继续向左走，来到一个三叉路口(见地图1中的⑧)。见到树上有个鸟巢，从鸟巢中拿根羽毛，然后向上(北)走，来到赫柏的小屋外(见地图1中的⑨)。这儿有三个会发光的火莓，直接取太热，可先用烧瓶在沼泽地里取点水，浇在火莓上以降低它们的温度，然后就可取走它们了(取一个就够)。往上走进入赫柏的小屋(见地图1中的⑩)，拿走肥料、烧瓶和小板凳。



赫柏的小屋外

离开赫柏的木屋回到三叉路口(见地图1中的⑧)。再向左走，即可见到流沙池(见地图1中的⑪)，推倒那棵被人劈了一半的大树，就可拿到池中央的那把骷髅钥匙。

四、魔女美都莎

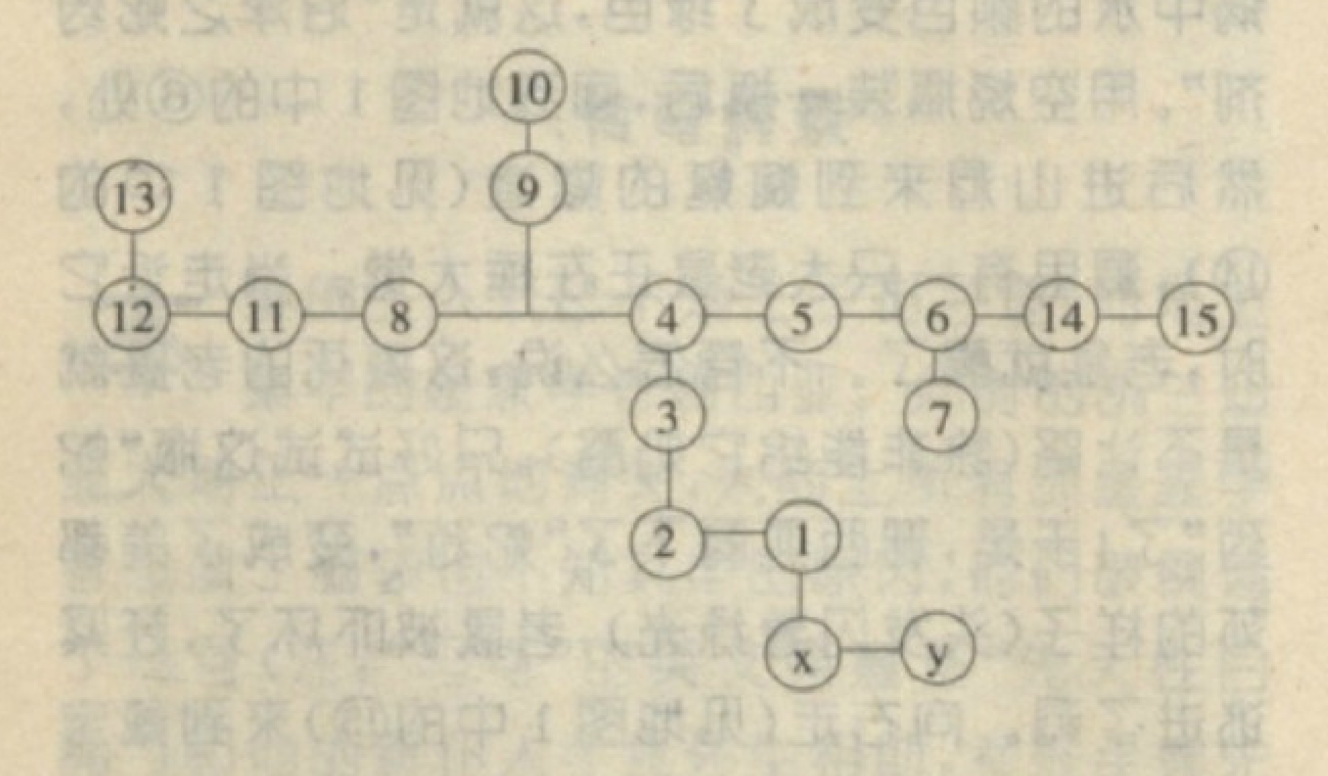
拿到钥匙后向左走到泻湖(见地图1中的⑫)，这儿有一条鳄鱼。用洋葱喂鳄鱼或拿羽毛戏弄它后，它就会痛哭流泪，赶紧用烧瓶接一些鳄鱼的眼泪。在树洞里还可找到一只魔法锅。向上(北)来到温泉(见地图1中的⑬)，在这里可以找到硫磺石。将下列物品放入魔法锅：会动的树枝、硫磺石、洋葱、鳄鱼泪和小板凳。再用烧瓶从温泉中取一瓶热水，倒入锅中。这时，锅中水的颜色变成了绿色，这就是“沼泽之蛇药剂”。用空烧瓶装一瓶后，回到地图1中的⑥处，然后进山洞来到蜿蜒的隧道(见地图1中的⑭)，洞里有一只大老鼠正在睡大觉。当走近它时，老鼠就醒了。不管怎么说，这该死的老鼠就是不让路(除非能给它奶酪)。只好试试这瓶“蛇药”了！于是，珊西亚喝下了“蛇药”，变成了美都莎的样子(头发闪着绿光)，老鼠被吓坏了，赶紧逃进了洞。向右走(见地图1中的⑮)来到藏宝地，根据音乐昆虫闪光的顺序按骷髅的牙，骷髅便张开了口，里面有一个宝箱，用骷髅钥匙打开宝箱，便可从中拿到炼金魔杖。这魔杖可不一般，它可是能点物成金啊！箱中还有一块发霉的奶酪，也不要忘了拿。

回到地图1中的⑤，把奶酪扔给那两个在小船上钓鱼的人。他们用它能钓到一尾大鱼，钓了鱼后他们就划船走了。回到地图1中的②处，看到马可正好被食人花捉住。把肥料喂给另一朵食人花，它就会帮珊西亚咬那抓住马可的食人花，这样马可就得救了。向右走有一码头，码头上有一只铅制的船锚，捡起后用炼金魔杖将它点成黄金，这样就有钱过河了。回到渡口，发现船已被飞龙信使烧坏了。不过它愿意背珊西亚去晨雾山谷，但珊西亚必须先帮它找回丢失的四封信。这四封信分别在以下地点找回：流沙

池、温泉、音乐昆虫处和珊西亚实验室的屋顶。



将这四封信找到并交给飞龙信使后，它就会背珊西亚去晨雾山谷。在飞行过程中，飞龙信使嫌珊西亚太重，珊西亚只好把黄金船锚扔了。飞龙信使还要求替它带信，珊西亚也同意了。终于到了晨雾山谷，可飞龙天使的降落技术实在太次了……。

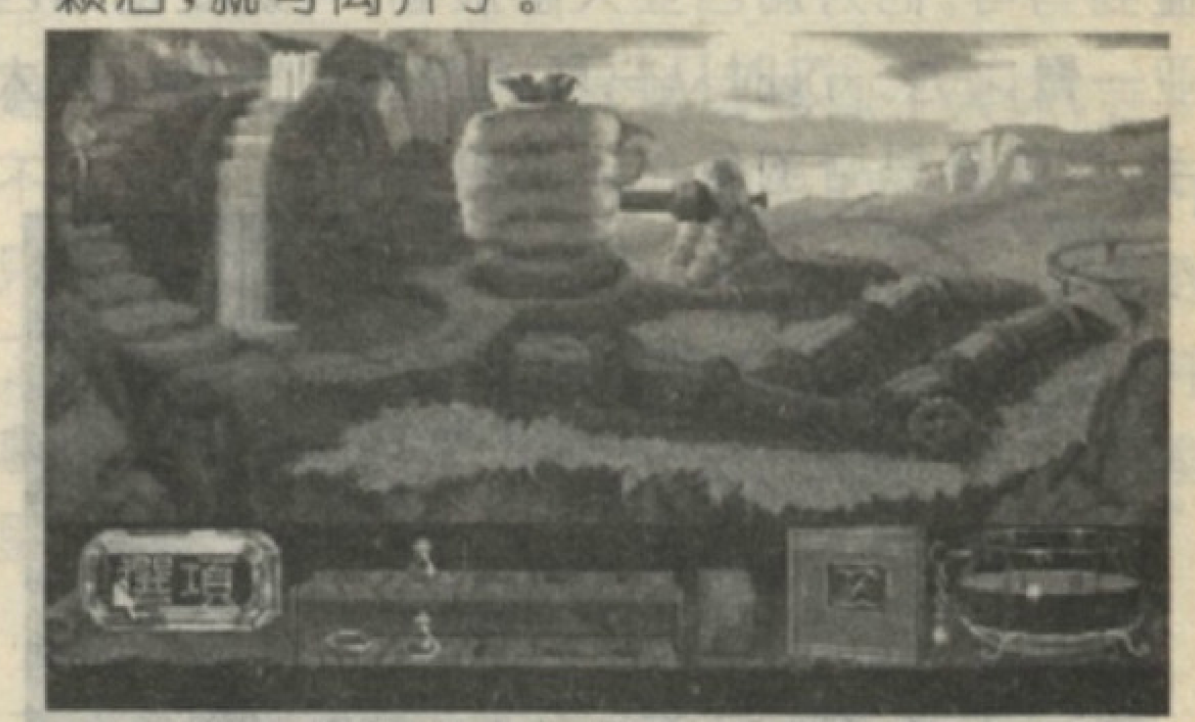


ⓧ：森林；ⓨ：珊西亚的实验室

地图 1

五、借身还魂

珊西亚从牧草地的稻草堆中爬了起来，换了一身衣服，从草堆中找回烧瓶，再从地上捡回信。然后向下(南)来到了农夫的木屋外(见地图2中的①)，拿走地上的碗和农夫身后的醋。这农夫正好是格林先生，把信给了他。格林先生是制造芥茉的专家，珊西亚向他请教其秘方。格林先生毫无保留地告诉了她。然后向左来到了水车旁(见地图 2 中的②)(正当珊西亚去水车的路上，马可在家里发现了珊西亚实验室中被偷的一些工具，正在训他的仆人手套先生。原来珊西亚的实验室是被手套先生破坏的。)，要开动水车需要做这几件事：①扭开活门；②弄走卡住水轮的木棒。水车开动后，回到农夫的木屋外，再向右走到农夫的菜园里(见地图 2 中的③)，在那里可以找回炼金魔杖。还得搬起象鼻水管给菜地浇水，这时萝卜和生菜就唰唰地长了出来(太夸张了！)。生菜和萝卜各采一颗后，就可离开了。



回到水车那儿，把萝卜放到机器上压碎，用碗盛出压碎的萝卜后，接着往碗里倒进去一点醋，这样就做好了芥茉。

珊西亚回到牧草地，想拿烧瓶去挤些羊奶，这时有一个幽灵从草堆里飘了出来。只好先用这个空烧瓶将鬼装起来，走到菜园，把鬼放在稻草人身上，鬼有了身体，就高兴地走了。

回到农夫那儿，稻草人也到了这儿。农夫要稻草人履行合同，看守菜园，但稻草人不愿意，跑了。于是，农夫就去追赶稻草人。

珊西亚再回到牧草地，挤了一瓶羊奶，又拿了一点小麦。回到农夫的木屋外，从左边下地窖，把羊奶倒入制造奶酪的机器，然后拉下杠杆，这样就做好了奶酪。取出奶酪，将右边架子上的四个马蹄铁(其中有一个马蹄铁会带来好运气)和挂在那儿的一把剪刀都拿走。

六、海盗之夜

回到水车旁，拿出魔法锅，先将碗中的芥茉倒入魔法锅中，然后将小麦放到机器里压碎，用碗盛出后也倒入锅中，再将生菜和奶酪一并放入锅中，这样就配好了"三明治药剂"(橙

色)。用烧瓶装一瓶药后,珊西亚用该药就可变出一块三明治。把一块马蹄铁通上电,这样它就成了磁铁。回到牧草场,向右走到一座城门前(见地图2中的④),把三明治给那两个守门人,他们就开门让珊西亚进了城。



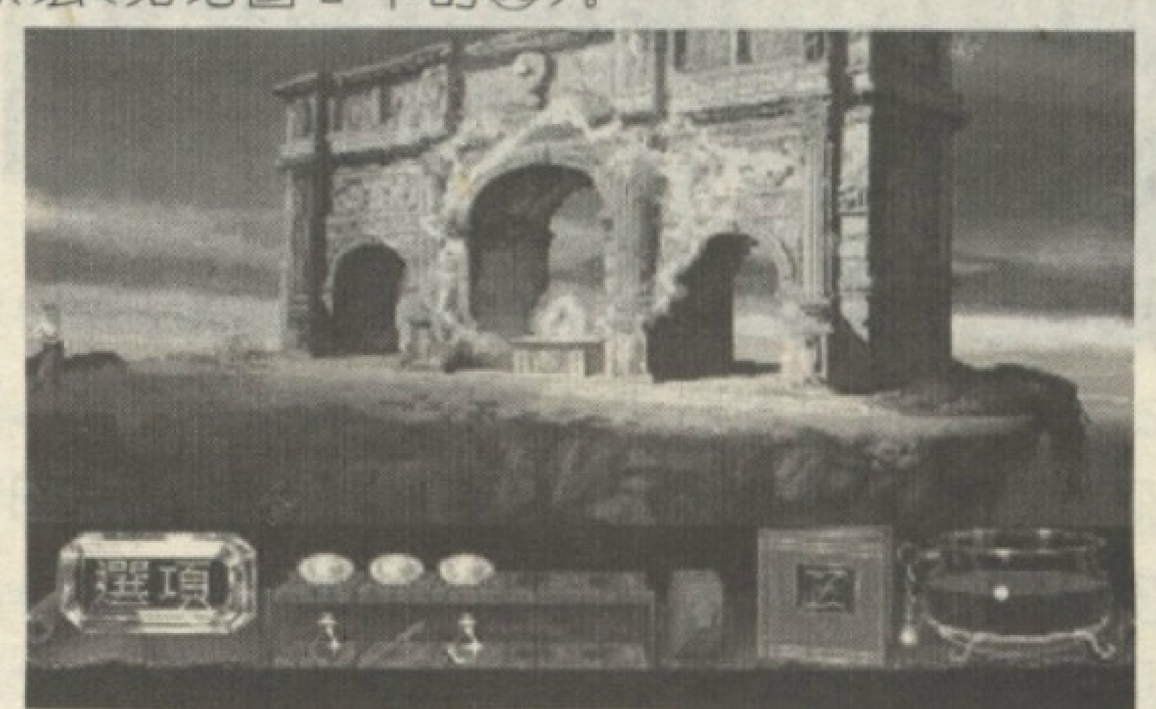
城門內

进了城(见地图2中的⑤),有一个海马喷泉,从海马的嘴里取出木棒,喷泉就喷出水。向上(北)走到芥茉商店(见地图2中的⑫),再向左上从后门出商店,来到酒吧的门前(见地图2中的⑥)。酒吧的门是锁上的,门的左方有七个圆形按钮,同样根据音乐昆虫发光的顺序按下按钮,才能打开锁。进了醉龙酒吧(见地图2中的⑦),先拿个酒杯,从酒桶里取酒喝,喝完后再带走一杯,再在另一个桶里拿些软糖。然后,珊西亚和酒吧里的人交谈,发觉这些人中有水手、海盗和稻草人。于是,珊西亚想赶紧离开,可门口的鹦鹉不让出去,原来今天正好是海盗吟诗之夜,每人必须吟诗一首才可离开酒吧。珊西亚只好入乡随俗,……。

七、赌棍

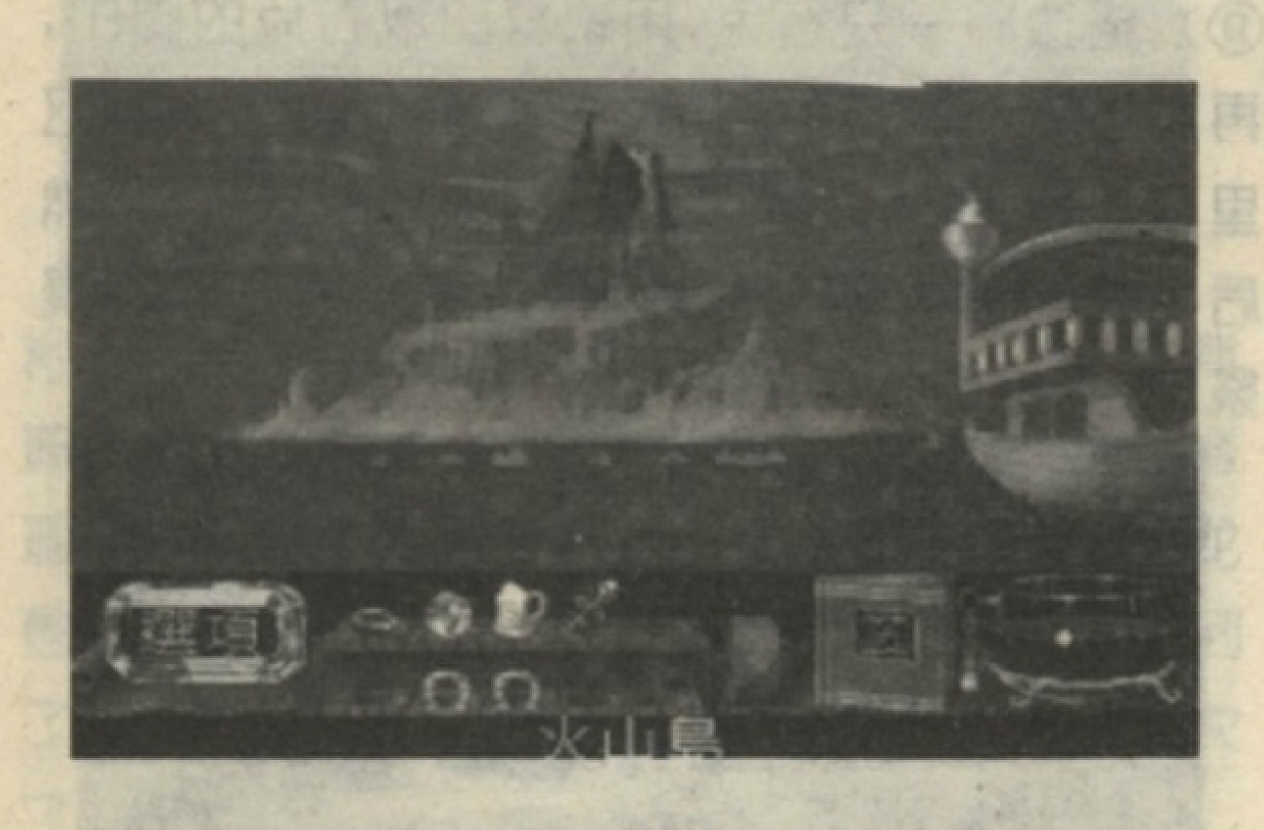
刚出酒吧,珊西亚就看见门口有一只大章鱼在开赌局。可珊西亚身上没钱,只好回酒吧向别人借。此时酒吧内已一片狼藉,有人正在打架。珊西亚突然发现地上有颗金牙。于是用炼金魔杖将金牙变成铅牙,捡起铅牙,走出酒吧。这时再将它变成金牙。哈!有钱了。赌博开始之前先放下代表好运的马蹄铁,这样每赌必胜!赢了两只金牙后就离开。

回到农夫的木屋外,把碗还给小龙,后又拿走。那只小龙看见碗被人拿走,就大哭起来。用烧瓶接住它的眼泪,然后来到水车旁,用机器把三只金牙都压成金币。然后回到海马喷泉那儿,再向右来到街道(见地图2中的⑧),捡起地上的烧瓶、桔子皮和包装纸,将魔法书页装到魔法书的后面,然后向右上来到夹道(见地图2中的⑨)。路边有一只石兔,用软糖印取石兔的脚印,再向右来到断崖的跟前(见地图2中的⑩)。这里有一棵大树,用木棒将树上的绳索撩过来,然后抓住它就可荡到对岸,再向右走便到了怀疑祭坛(见地图2中的⑪)。

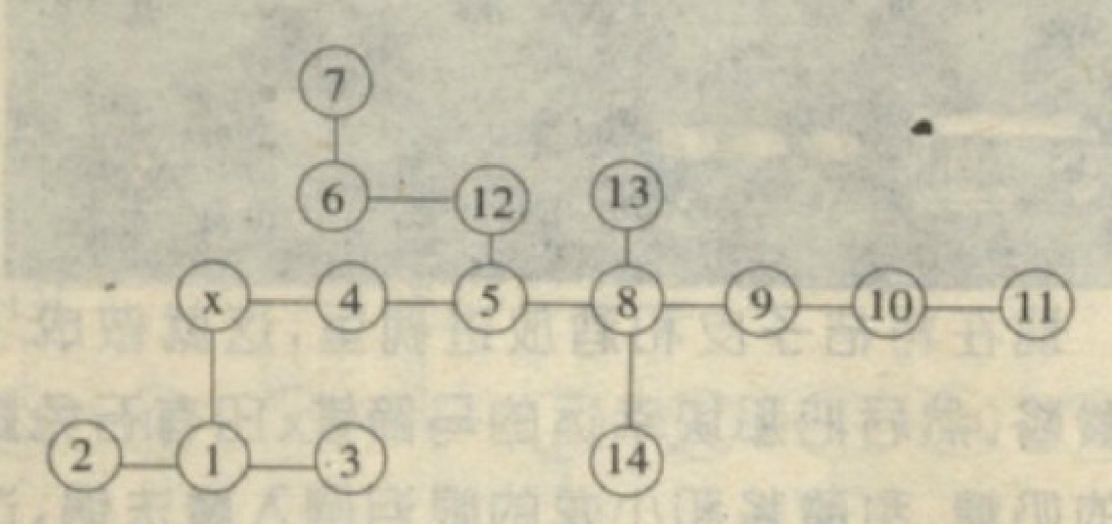


现在将桔子皮和酒放进碗里,这就做成了甜酸酱。然后把那块幸运的马蹄铁、印有石兔脚印的奶糖、甜酸酱和小龙的眼泪倒入魔法锅,这样就做好了紫色的“苏醒药溶液”。用烧瓶盛一瓶,把它放在祭坛上,这就成了真正的“苏醒药剂”。将所有的空烧瓶作这样的处理并保管好(如果空瓶不够,可再到此作同样的处理)。来到了芥茉店(见地图2中的⑫),让店员喝一瓶“苏醒药”后,他就醒了。与他谈话后,用三个金币买一船票。回到街道(见地图2中的⑧),给鱼屋的守门一瓶“苏醒药”,他喝了药之后就苏醒走开了。进鱼屋(见地图2中的⑬)看看,珊西亚发现马可被关在这里。为了救马可,珊西亚用有磁性的马蹄铁在通往码头的桥上找到了牢门的钥匙。回到鱼屋,用这把钥匙打开牢门,但被看守捉住了,自己也被关进了另一间牢房。看守把钥匙挂在窗户下,就走了。在珊西亚的牢房里可以找到一根线,马可刚好有一个鱼钩。珊西亚想用鱼钩把钥匙钩回来,正好被看守看见,于是,看守就把钥匙扔出窗外,钥匙正好被一条鱼吃了下去。珊西亚只能试试是否能将那条吃了钥匙的鱼钓上来。果然成功了!拿到钥匙后,就可打

开牢门救出自己和马可。然后去码头(见地图2中的⑭),给船长喝一瓶"苏醒药"。船长苏醒后,再给他船票,这就可以上船了。上船后,把那块有磁性的马蹄铁藏在方向盘下,船的航行就偏离了方向。最终船到达了火山岛。



火山岛

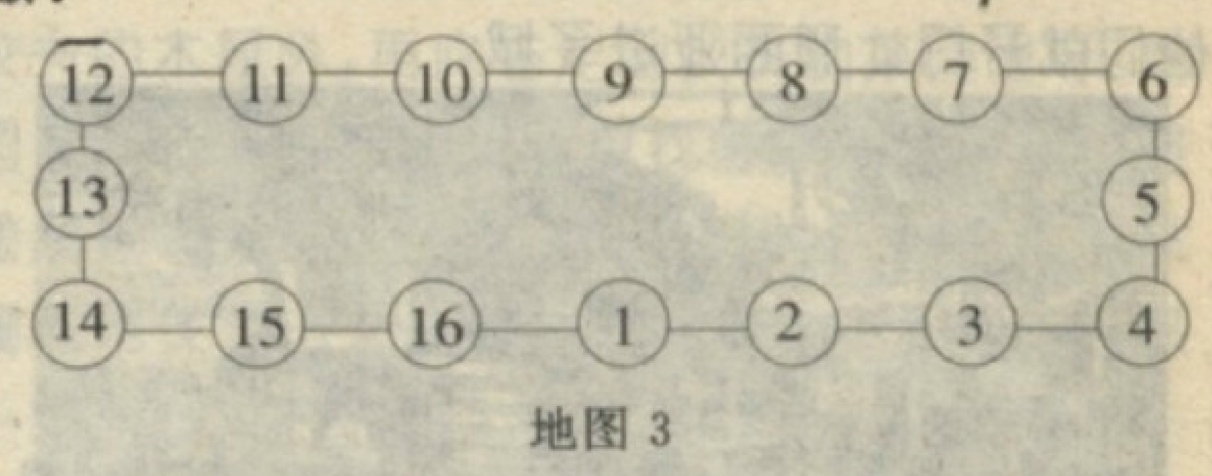


ⓧ:稻草堆

地图 2

八、向地心前进

火山岛是个环形岛。游上岸后,珊西亚换了一身衣服。然后沿海滩绕岛看了看,珊西亚发现岛上只有登陆处(见地图3中的①和地图3中的④)有蒸气出口。想试试这些蒸气出口能否通向地心。但每次她往下跳时,都被洞里往外吹的蒸气流卷了回来,只能去问问别人了。往右来到地图3中的③处,那里有一对母子。见到珊西亚,他们高兴地给了她一支羽毛笔作为见面礼,但要说出通向地心的秘密,必须给他们六个沙贝。珊西亚只得沿路去捡(注意:在沿海滩走时不要在熔岩上停留;一定要捡两块石头,还要地图3中的⑥处的木棒)。回到地图3中的③处,如数付清了沙贝。他们又要六个海星(买船锚石)和六个贝壳(买保险)(如果不够还可再次去捡!)。珊西亚如数付完后,他们竟然说只要从蒸气出口处跳下去就可以了。无奈的珊西亚只好再试一次,果然顺利地下去了,怪哉!



地图 3

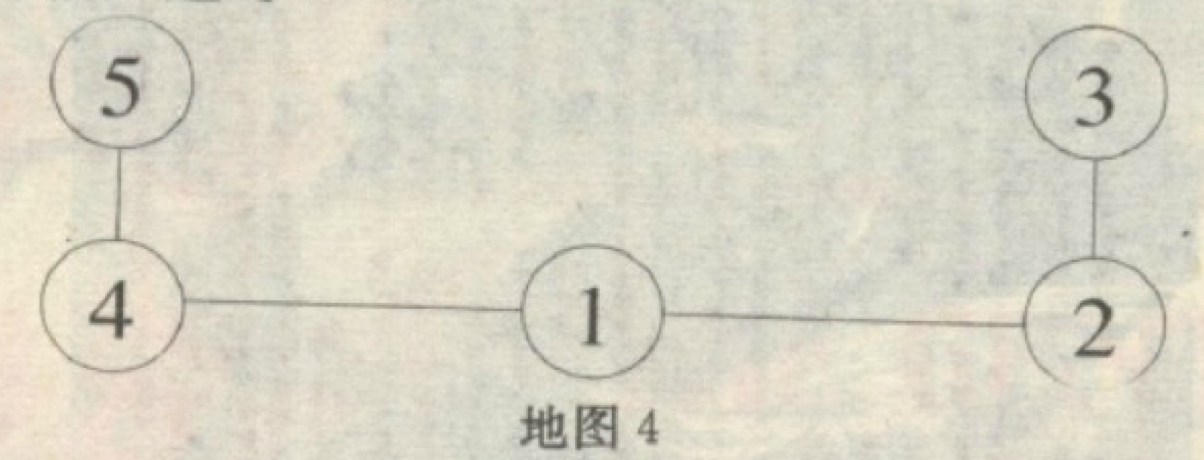
九、侏罗纪公园

落到地心世界(熔岩洞穴)(见地图4中的①)后,珊西亚又换了一身衣服。定了定神,向右来到了巨龙那儿(见地图4中的②),捡起木棒(铅块和石头也可捡起),然后在树上找到水晶绒毛。接着向上(北)来到了恐龙那儿(见地图4中的③),拾起心形铅块。把木棒扔出去,恐龙竟象只猎犬跑去叨了回来。太有趣了!珊西亚又试了一次,这回恐龙不小心把山洞撞塌了一大块。拾回木棒,走到一个鱼状石的蒸气孔那儿。哇!一股强气流将她冲了上去,顺手可捡回玩具熊眼。然后回到地图4中的①处,再向左来到三猗龙处(见地图4中的④),在那里可以找到烧瓶(石头也可捡)。用炼金魔杖将铅块变成黄金后,就可以动手做"熊宝宝药"了。

把水晶绒毛放进魔法锅,然后再放入黄金、玩具熊眼,这就做成了"熊宝宝药剂"(蓝色)。用烧瓶装一瓶,珊西亚使用该药变出了一只玩具熊。收好玩具熊后,回到巨龙那里。骑上龙,它就会驮上她到处跑,可捡回一块破红布。再去三猗龙处,来到船锚室的门口,用破红布逗它,它一怒之下就撞开了船锚室的门……。

进入船锚室(见地图4中的⑤),看到一堆船锚石。这时马可却突然出现了,他告诉珊西亚,凯兰迪亚大陆的消失其实与船锚石无关,而是天上的命运之轮出了故障。刚说完,马可就被手套抓走了。珊西亚此时心情很乱,她拿了一块船锚石,捡起地上的魔法书页,把它安在魔法书的后面。然后,用石块堵上所有的熔岩出气口

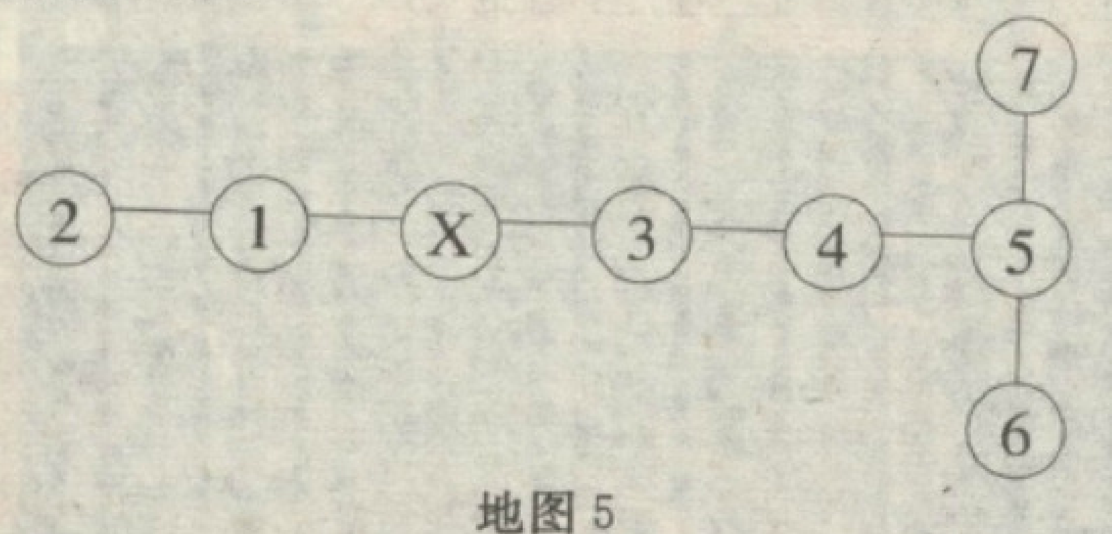
(共有四个),回到三猗龙那儿,踏上熔岩中央的石板。这时,……。



地图 4

十、巨手之谜

被熔浆喷上天的珊西亚落在一片恐惧森林中(见地图 5 中的ⓧ)。换了衣服后,珊西亚捡起烧瓶和松果,然后向左来到石桥(见地图 5 中的①),旁边有一块长满青苔的石头。拿走石头上的全部青苔,那石头就自己滚走了。当石头停下来后,捡起这圆石。除此外,再捡起干树枝、胡桃和雪球。回到刚才的开始之处(见地图 5 中的ⓧ),把干树枝放在中间的燧石上,拿圆石敲打燧石,燧石就冒出火星,点燃了干树枝,把树枝烧成了木炭。捡回圆石和木炭,将雪球、木炭和青苔放入魔法锅,做成"一般雪人药剂"(蓝色)。回到地图 5 中的①处,必须在门口使用"一般雪人药剂",做成一个雪人。守门人很生气,就把雪人拖走。这时雪人就暴裂了,雪块打在守门人的身上。守门人觉得做这份工作太窝囊了,就不干走了。向左来到一片草地边(见地图 5 中的②)。草地上有两个人正在追一只大脚,左边还有一个雕像。用炼金魔杖将雕像点成金像,就可以得到一个箱子,里面有一面玩具魔鼓、一个雪球和一个捕兽器。再捡起橡实,走到那大脚逃跑的地方,用捕兽器捉那只大脚,那只脚就被抓住了。



地图 5

现在知道了这只大脚的来历:原来在很久以前,宇宙深处有一位作恶多端的巫师,他作恶累累。后来,正义的力量终于战胜了他,把他和他的星球炸得粉碎。最后,他的身体各部份分别落在各个大地上,……而让凯兰迪亚大陆消失的正是他的左手,抓马可的也是。



回到地图 5 中的ⓧ处,把魔鼓放在树边。摇滚怪树就会随着鼓敲打的节奏跳舞,让开了路。珊西亚沿着该路向上来到缆车站(见地图 5 中的③)。用松果、胡桃和橡实贿赂开缆车的松鼠,松鼠才让珊西亚开缆车。把圆石放在缆车的轮子上,缆车就开动了,坐上缆车。在缆车上(见地图 5 中的④),珊西亚看见马可正在与巨手打架,最终马可支持不住,跌下了缆车。接着巨手又弄停了缆车。珊西亚只好沿缆车的钢索爬上山……。

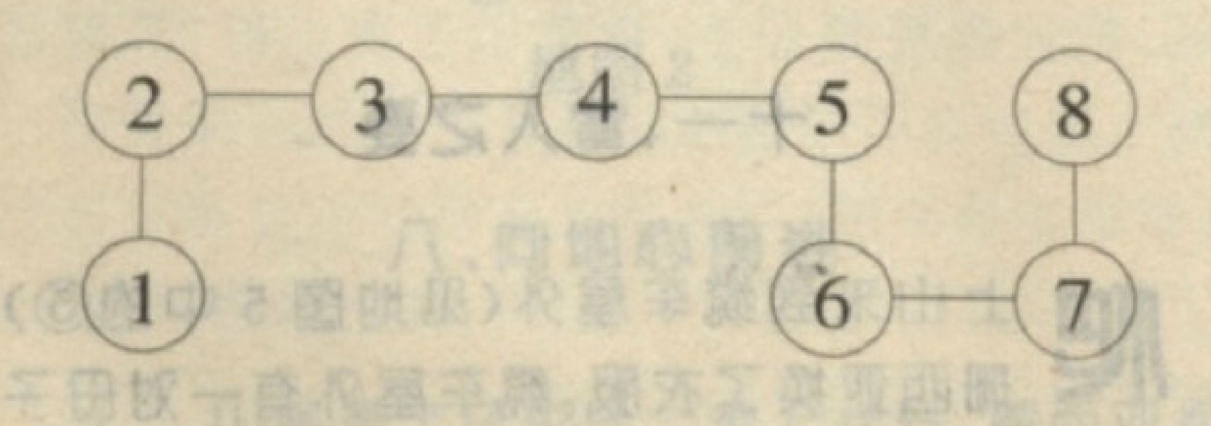
十一、雪人之妻

爬上山来到缆车屋外(见地图 5 中的⑤),珊西亚换了衣服。缆车屋外有一对毋子,在这里拿了鸡毛掸子、扫帚和雪球(扫帚可不拿)。向下(南)走是雪山(见地图 5 中的⑥),路太滑无法走,只好回到缆车屋外。再进猎人的木屋(见地图 5 中的⑦)试试!在屋里拿取炮弹、烧瓶,并在牛头标本上拿取麝香。然后用炼金魔杖将炮弹点成金球。



出屋后给那位母亲金球。她就只顾鉴赏金球而不理儿子了(真现实!)。赶紧抢走小孩手中的棒棒糖。现在将下列物品放入魔法锅:雪球、麝香、鸡毛掸子和棒棒糖。这样"化身雪人药剂"(黄色)就做成了。用烧瓶装一瓶倒在头上后,珊西亚就变成了雪人的样子。再次进入猎人的木屋后,真的雪人出现了。他看见珊西亚(雪人的样子)就将她掳走了,并将她带回自己的山洞(见地图6中的①),要珊西亚做他的妻子,珊西亚一巴掌打走了他。

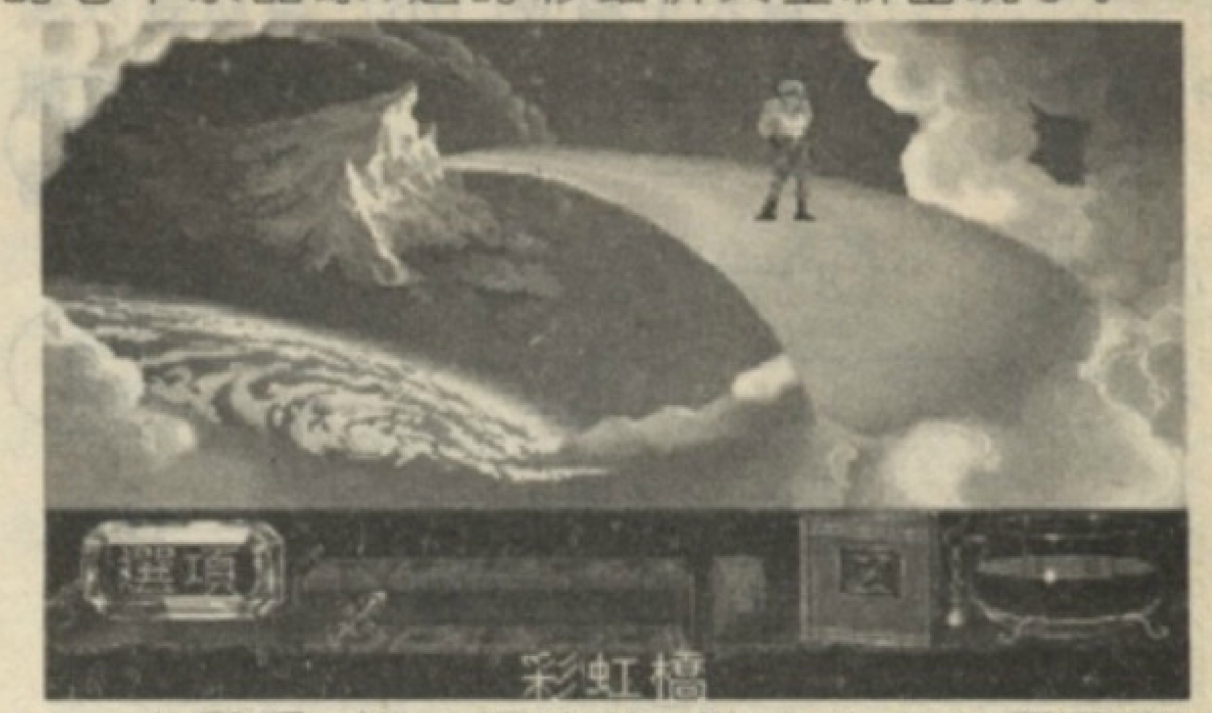
现在赶紧脱下雪人外套,走到山洞外(见地图6中的②)。洞口有不少冰柱,从中折下两根,借冰柱之力爬上雪壁。还没等珊西亚爬上,就被雪人发现了,又被抱进洞里。珊西亚拿出魔法锅,在洞里找到糖、香水和羽毛放进锅中,再放入冰柱,又做成了一瓶"化身雪人药剂"。再从洞里找到空烧瓶,装一瓶药剂。偷偷地出了洞,看见有两个猎人正向这里来,等他们摔下雪崖后把"化身雪人药剂"投到他们的头上。哈!雪人出来找珊西亚,看见猎人就将他们抱进了洞。再折一根冰柱,赶紧爬上雪壁。



地图6

十二、命运之轮

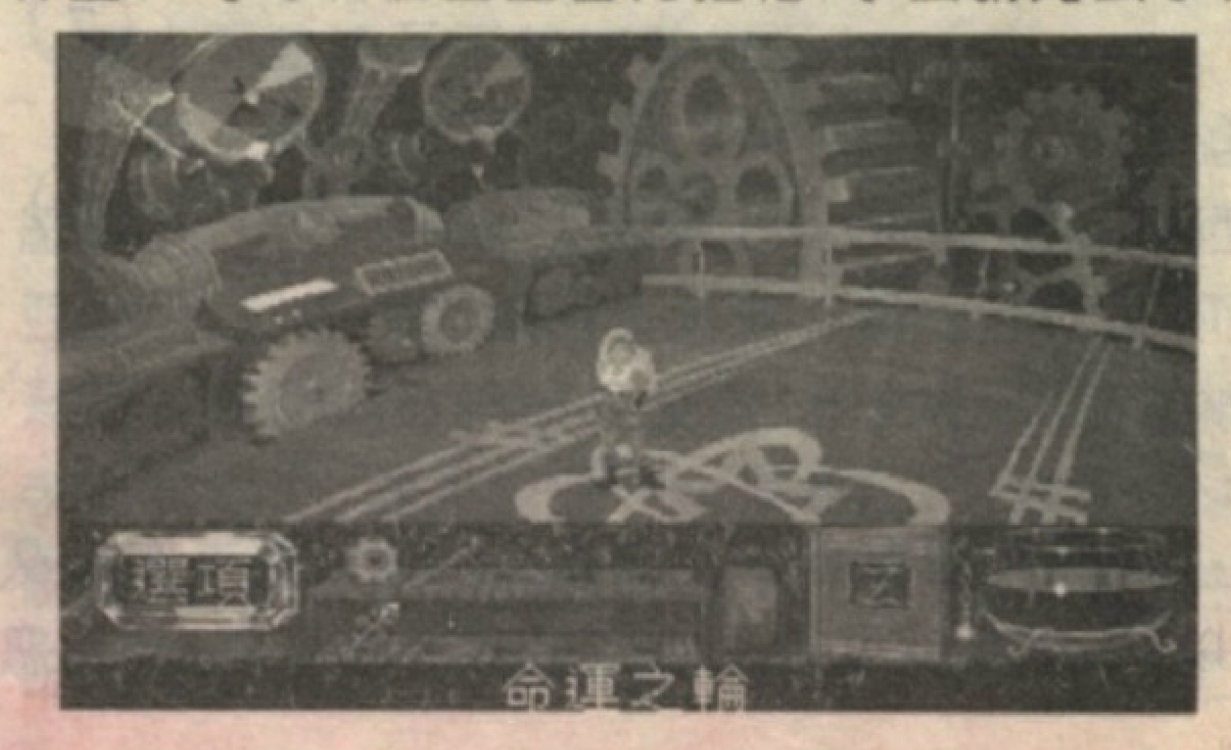
经右方的小路来到彩虹屋外(见地图6中的③),进入彩虹屋。这里是学者的小屋,里面有颗彩虹树,这是制造彩虹桥通向命运之轮的树,可如今树上的七彩水晶球已毫无光彩,彩虹桥也没有了。右方的架子上有许多东西,这些东西可用来制造各种药剂。按魔法书的配剂方,分别制造出赤橙黄绿蓝青紫七种颜色的药剂。需要注意的是:魔法书前七个配方中除"化身雪人药剂"外都使用;青(靛蓝)色药剂用蓝莓和紫水晶配制。还可以制造出哨子,用来制造气氛。用这七种药剂从左到右分别注满彩虹树上的七个水晶球,这时彩虹桥又重新出现了。



出屋后,折一根冰柱,借冰柱之力即可爬上屋顶,沿彩虹桥向右走(见地图6中的④和⑤)。在路上会碰到巨手,躲开他的进攻,换了身装。再向下(南)来到天上的命运之轮室的门外(见地图6中的⑥),用炼金魔杖把那块激光发生器变成铅,这样就可以进屋了。

十三、大功告成

进屋后(见地图6中的⑦),沿右上来到反河内之塔处,这里有三个大石像,最右边石像的大脸上有五个碟子。将这五个碟子全移到左边这座石像上,并且要大碟压着小碟,移动完后左边的石像口就开了,从该石像口里可拿出一支木棒。用同样的方法将这五个碟子全移到中间这座石像上,从该石像口里可拿到一个齿轮。拿到木棒和齿轮后,回到地图6中的⑦处,向左上走进入控制室(见地图6中的⑧),把齿轮放回原处,然后用木棒把它撬回原位。凯兰迪亚得救了!一切都结束了!哦,不!马可还被手套捉住呢!珊西亚必须与他打,马可挣脱绳索后也会过来帮忙。手套终于失去了平衡,挂在栏杆上。马可和珊西亚合力推他,手套就完蛋了!



三国志IV

北京前导软件有限公司　边晓春

日本光荣公司的著名游戏《三国志 IV》已经为许多电玩迷熟悉。玩多了以后,或许会感到,这部游戏只是开始时较难。为此,作为一家之言,本文介绍各主要君主在不同时期的初始攻略,然后是几点经验谈。

一、刘备/刘禅

第一期　公元 189 年。此时的刘备军非常弱小,真是将不过关、张,兵不过数千。好在其他君主也不强大,最有实力的董卓也不是刘备的近邻。因此,大约有两年多时间可供刘备休生养息。

平原城有四个邻居。北边南皮,袁绍屯重兵于此,不要轻易碰他,他会先攻击公孙瓒或孔融。南边濮阳和东边北海,都是兵微将寡,不足为虑。西边邺城是连接洛阳、许昌、陈留的战略要地,应列为刘备的攻击对象。

有两种战略方针可供选择。其一,以平原为根据地,用两年左右时间建设、练兵,使兵力达到 4 万以上,且有 2 万以上强弩,耐心等待袁绍出击,乘虚攻占南皮。再用一年左右时间歼灭袁绍,占据河北各郡,再图中原。其二,用一年左右时间练兵,征兵至 4 万左右,直扑邺城。若得手,在平原征兵两次后放弃平原,在邺城训练兵马,准备攻击曹操。训练完成后,若许昌仍为空城,可派一将空身移动至许昌,立即倾巢攻陈留,与曹操决胜。若许昌已被曹军占领,则先攻击许昌;若许昌被其他君主占领,则直接攻击陈留。击败曹操后,可使其归顺,同时可得十多员名将。此后以许昌为根据地,可图大业。两种战略,前者较平稳,后者较刺激,均为不错的开局。

第二期　公元 194 年。此时刘备得徐州、下邳,且有徐庶辅佐,身边也有一批不错的文官。但此二城太小,难以迅速扩大队伍。故不如弃此二城,移至谯郡和许昌。用这些文官治理,可在一年内招收 6 万兵马及 3 万强弩,足以横扫中原了。可以先攻都城洛阳、再打弘农,全歼曹军,得一批大将。至此,刘备军已经无敌于天下了。

第三期　公元201 年。此时刘备蜗居新野

关于赠送纪念券的说明

《大众软件》杂志本着"愿做您的得力助手和忠实朋友"的原则,对订阅本刊、购买配套磁盘、提出宝贵意见的读者;对本刊举办的活动,积极参与、认真负责的朋友;对支持本刊,将所学精华无私奉献给大众的作者,我们将随杂志、软盘或者信件,赠送具有本刊特色的纪念券。

纪念券分为 5 型、10 型、20 型,随杂志赠送 5 型纪念券,随磁盘赠送 10 型纪念券,随稿酬赠送 20 型纪念券。用纪念券换取本刊纪念品的方法如下:

1. 连续 8 期或不连续 10 期 5 型纪念券赠送增刊一册;连续 12 期或不连续 20 期 5 型纪念券赠送配套磁盘一张。
2. 在公证的情况下,本刊每年至少举办一次对 10 型、20 型纪念券进行抽奖的活动。获奖者,依名次将能得到高档多媒体计算机,计算机软、硬件,电脑图书、杂志等不同纪念品。
3. 10 型、20 型未中奖的纪念券在指定时间内,凭券赠送纪念品,请留意抽奖活动的具体通知。

小城，人才济济但军力弱小。先用一年时间征兵至 3 万左右，然后遣猛将率军强攻襄阳。得手后，在襄阳迅速扩军，然后挥师南下，先灭刘表、再战孙权，就有实力与强大的曹军周旋了。

第四期 公元 209 年。刘备虽得孔明辅佐，但被曹军压迫在江夏，没有退路。至 210 年 7 月，曹操必率大军来袭，形势极为险恶。此时，刘备仅有 1 万 7 千士兵，扩充又很慢。纵使攻下长沙，觅得逃生之路，也不能改变敌我力量对比。必须沉住气防守，才有胜机。战法 1：先购得强弩 1 万，练好兵马；待曹军来袭后死守城池，要点是封住曹军从右翼的登城之路，射箭、落石、用“同讨”计，可将 4 万多曹军大部歼灭。战法 2：先与孙权结盟，待曹军来攻时派诸葛亮去搬救兵。战法 3：曹军来袭时派孔明率军迎敌，先在野外布设陷井，再用火计到处放火，接着用“风变”计改变火势，将敌军逼走。无论用何种战法，切忌与敌硬拼，以保存兵力。打退襄阳的进攻之敌后，应立即趁虚攻占襄阳。在襄阳迅速扩军，南下歼灭困守孤城的张辽，再用同样的防守战法击退从新野反扑襄阳的曹军，刘备军从此就站住脚了。接下来，若一直与孙权有盟约，可先收江南四郡，再西征巴蜀；若孙权毁约来攻，可趁机掠得柴桑及庐江且俘得周瑜等名将。

第五期、第六期 到了第五期（公元 221 年）或第六期（公元 235 年），三分大势已成，蜀军相对弱小。宜集中兵力于战略主攻方向，可作如下安排：调江州的兵将至永安，调梓桐的兵将至下弁，调成都的兵将至汉中。训练过程中，可在成都征兵。训练结束后，可从下卞攻击长安，从汉中攻击上庸，从永安攻击江陵。得手后立即将成都的新兵调至下卞训练。接下来，可从上庸攻击新野，截断襄阳之敌的归路。稍事调整后攻击襄阳，俘获一批将领，且得到新的根据地。天水和安定的守敌已成瓮中之鳖，攻击时应先从下卞打天水。三路人马有分有合，轮番向东攻击，很快就可占据半壁河山。

二、曹操/曹丕/曹睿

曹操手下总是人才济济，各期都不难打。



第一期 一定要先占许昌，用一年时间聚起 4 万至 5 万人马。若求稳，就先平定中原各郡，再收刘备，然后与袁绍决战；若求速，就先与董卓决战于洛阳，然后派上将统大军经邺城、平原直指南皮，扫荡河北。

第二期 曹军已占京畿，仍应抢占许昌、谯郡等富庶之邦，不给对手发展空间。不长时间后，曹军应有能力同时派遣两支大军，一支先取宛城，将袁术逐出肘腋之地，然后挥军南下，扑向襄阳；另一路北伐，取刘备、伐袁绍，势如破竹。

第三期以后 曹军可以迅速组建强大军团，应当在五年以内统一天下。

三、孙坚/孙策/孙权



第一期 孙坚从长沙起家，手下有 8 员战将、万余兵马。周围有五座空城，仅刘表与其隔江相望。若先占空城，则颇费钱粮且实力分散，不如集中治理长沙，用一年左右聚起 3 万人马并尽量多备弓弩。第一个攻击目标当然是刘表。此时刘表占有襄阳、江陵、江夏，除蔡瑁较强外别无强将。可先攻江夏、再打襄阳，把刘表的残兵败将赶至江陵。攻击江陵前，先派人占住武陵，截断刘表的退路，再一鼓作气灭掉刘表。有了襄阳这富庶之邦，就能较快扩充队伍。最好顺势进占江南各郡，打下北伐中原的基础。



第二期 孙策手下仅有 7500 士兵、数员老将，被刘繇、刘表困在小城庐江，难以施展。经数月经营，其军力最多拿下一座城。若向西攻江夏，即使勉强得手，刘表亦会反攻；只有向东攻

击太史慈镇守的建业，经激战能够取胜，若运气好还可俘得太史慈。此时若兵力损失太大，宁可弃掉庐江，专守建业。幸好刘繇的胆量较小，北面的刘备也不会主动攻击，故孙策可以在建业安家立业、迅速扩军。数月后，即可较轻松地收取吴郡和会稽，使孙策有了巩固的后方。此后，可沿历史的足迹西进，先占柴桑及荆州南部四郡，再与刘表会战于荆襄；亦可挥军北上，先取刘备，尽收其麾下众多英才，再图中原各郡，以期击败曹操，一举确立霸主地位。

第三期 孙权继承父兄创下的基业，已握有十万雄兵及江南各郡。应先集中兵力灭掉刘表、刘备，锋芒直指宛城；同时调集新锐取寿春、下邳，虎视中原。再腾出手来整顿荆州南部，准备入川。



第四期 吴军人才荟萃、军力强盛，应先以迅雷不及掩耳之势攻击江夏，得刘备、孔明、庞统、关羽、张飞、赵云等一批盖世英才；再集中军力在襄阳、江陵与曹操主力决战，再现赤壁之战的风采。

第五期、第六期 应先集中兵力于西翼，攻取战略要地襄阳，并趁势拿下新野及上庸；若有余力，再从东翼出击汝南，与西路军呼应，夹击东都洛阳。在广大的版图上实现中路突破，确能感受到成功的愉悦。

四、袁绍

第一期 在本期的各路诸侯中，袁绍的实力仅次于董卓，开始即拥有众多河北名将及数万人马。稍作准备后，应以优势兵力攻击平原，将刘、关、张三英雄收至帐下，再腾出手来歼灭公孙瓒，共用一年时间尽收河北诸郡。接下来，应趁曹操羽翼未丰，经邺城出许昌，与曹军决战于陈留，再扫荡中原，成霸主之势。



第二期 袁绍已占有南皮、平原、邺城，兵多将广。稍事训练，即可遣颜良尽提南皮之兵攻打北平，以平定后院，且可获大将赵云。在平原和南皮同时征兵，加紧训练，再派文官占领河北各郡，到 196 年，共辖 7 万精兵且有 3 万强弩。此时，袁绍已有实力同曹操在洛阳决战。但虎将吕布盘踞濮阳，且得陈宫、张辽辅佐，时刻威胁平原、邺城，应先行除之。办法是：第一个月，从邺城派小部队占领陈留，调集 3 万强弩和 5 万兵马屯驻平原。第二个月，从陈留派一将进驻谯郡，从而切断吕布退路。派赵云、张郃、文丑统 3 万强弩兵，颜良等统 2 万步兵直扑濮阳，一举歼灭吕布，仅损失数千人；第三个月，赵云的 3 万强弩兵攻击徐州，将关羽赶走(此前不可与刘备结盟)，再调新加盟的张辽、吕布一班人马至谯郡；第四个月，赵云攻击下邳，收得刘备帐下一批英雄，而张辽则统军进驻许昌，且得从南皮、平原运至的新兵，兵力超过 4 万。至此，袁绍已拥有 10 万雄兵、十多员名将，尽得河北、中原的富庶之地。东路军，赵云统得胜之军渡江南下；西路军，张辽、吕布、颜良统许昌、邺城的新锐以压倒优势的兵力强攻洛阳；霸业可成矣。

第三期 刚刚兵败官渡的袁绍元气大伤。不仅折了颜良、文丑、田丰、沮授等将帅之才，且民心、军心都不稳定，士气低落。本期开始不到一年，袁绍即病逝，更是雪上加霜。好在河北的经济实力尚可，不缺钱粮。劲敌曹操虽然得胜，也无力穷追不舍，正在休养生息。游戏者在选择袁绍的继任君主时，未必选他的儿子，可从政治、魅力均佳的大臣中挑选。新任君主面临如下局势：东面，曹军只有从下邳攻占北海，才能打开进入河北的大门；西面，曹军既可从洛阳、许昌、陈留、濮阳攻击邺城，又可从濮阳攻击平原。因此，应当在东面取守势，令袁谭带 1 万人马守住北海，而把主力置于平原、邺城。新任君主先开仓放粮、赏赐武将，巩固住军心、民心。再经过一年多的征兵、训练，可在前线集结 6 万人马、配以 3 万强弩、2 万弓弩。此时即可发兵复仇，部署是：派二流武将带 1 万多人镇守邺城；令张

部挂帅统3万强弩兵和2万左右步兵，从平原出发杀奔濮阳，按濮阳、徐州、陈留、许昌、洛阳的顺序连续作战，一举拿下中原各重镇。在每场战斗中，均应以数千人的代价歼敌2万至3万人，并俘获一批将领，关键是发挥强弩军的强大威力。曹军的弱点是：未能集中优势兵力，未配强力武器，谯郡守军兵微将寡。若欲防止下邳之敌趁徐州空虚反攻，可在攻克陈留后主动弃守徐州。拿下洛阳后，立即将邺城守军调至洛阳。此时，若北海守军的兵力达到2万，可从西面战场调弓弩过来，发兵进攻下邳(若徐州是空城则应事先派人占领)，俘获守将曹仁、杨修、牛金等。这样，曹军被分割成东西两块，较易将其吃掉。至此，可以说实现了袁绍的未竟之志。

五、刘焉



刘焉父子是历史上著名的“暗弱之君”，意思是又糊涂又软弱。他们偏安西南一隅，虽有天府之国的沃野千里却不能成大业。在《三国志IV》游戏中，也难得看到他有主动出击。但是，当游戏者扮演刘焉父子时，却能很有一番作为。

第一期、第二期　这两期的环境差不多，开始时都是据有成都、江州、梓潼三郡，很快还能占领永安。周围空城很多，只是苦于手下将领太少。经过一年左右的经营，有了5万左右精兵，问题在于选择主攻方向。若北出汉中，平西凉、取长安，所得地盘都是人烟稀少的不毛之地，俘获的将领中也鲜有一流人才。故应从永安东出江陵，寻机与孙坚决战(第一期)，或直接攻击襄阳，得到一批江南人才。然后再派兵从汉中向东占领上庸、新野，成南北呼应之势。

第三期　刘璋手下的人才已较多，稍加整备，即可组成两个军团。北击张鲁收汉中、下弁；东击刘表收江陵、襄阳，再从西、南两方夹击新野，收得刘备帐下诸将。以成都、襄阳为根据地，可迅速扩充军力，不惧任何强敌。

第四期　开始一年多后，趁曹操新破江夏、长沙，军力有损、襄阳空虚，可派严颜、张任、雷铜率3万强弩兵从永安奔袭江陵、大败张辽，再袭空城江夏，将曹军万余人及十多员大将困在长沙。从梓潼速调援兵至江夏，而以成都的新兵补充梓潼，令新召收的刘备部将(可能是赵云)率军强攻长沙，再回过头来夹击襄阳，结束东征第一战役。此战一举歼灭曹军主力数万(可能外加孙权援军)，得荆襄数郡，兼收曹、刘集团的名将三十多人，相当紧张、激烈、过瘾！

六、马腾



马腾的问题是手下清一色都是武将，没有文官，且地处穷乡僻壤，发展极慢。而他的优势是不愁打仗派不出人，有了马超、马岱、庞德，足以打遍天下，且地处西北，后方稳固。

因此，无论何时，一定不能留恋乡土，而应倾全力迅速出击，去夺取富庶之邦，寻找治国之才。

从西凉、天水出发，可全师移动至空城下弁。从下弁出发，向北可攻长安、直捣京畿，向东可打汉中、窥视荆襄，向南可袭梓潼、染指巴蜀。若集中军力，以2万强弩、2万骑兵出战，可无往而不克。但京畿各城常驻重兵，虽可一战得手却再难求发展；荆襄乃兵家必争之地，腹背受敌。而蜀中各郡则是天然的战略根据地，且君主暗弱，宜早图之。

因此，可由马腾亲提大军，连克梓潼、成都、江州、永安，追击蜀军残部至上庸歼之，再命得胜之旅回攻汉中、长安。仅用七个月时间即占西部半壁江山，得二十多位文臣武将，有了广大的战略根据地。此后东征，怎么打都会感到游刃有余。

第一期至第四期均可照此办理，只在细节上略有差别。

七、刘表



刘表的情况正好与马腾相反，多文臣、缺武将，虽钱粮富足、兵源充沛，但却缺乏统兵将帅，训练效果不好。故应先集中仅有的几员武将，尽快训练出一支3万人以上的部队，配以强弩，主动出击，去俘获人才。

第一期 本期的攻击对象当然是驻守长沙的孙坚，注意事先断其退路。

第二期 本期应派甘宁、文聘、蔡瑁攻击被困庐江的孙策，注意应先派人占领柴桑。

第三期 本期应北上攻击蜗居新野的刘备，尽得一批英才。然后回过头来从江夏攻击庐江，将鲁肃等将困在柴桑。再占长沙、克柴桑，又得一批将才。

有了人才，就能立足荆襄，迅速扩充军力，与各路豪杰争雄。

八、新君主

游戏者在设计新君主时，应把他的魅力和政治参数定得高些。登场前选择带领的将领时，应安排3名战将(每人的统率能力和武力都应在90以上)、2名文官(每人的政治能力和智力都应在90以上且有一人魅力较高)。这五人若每位有5名16岁的子女，一年后新君主的帐下就会人才济济，连曹操都会羡慕了。

第一期、第二期 可选择安身的空城较多，应尽量选择大城市，如许昌、汝南、上庸。笔者认为应选许昌，目的是首先消灭曹操，得其麾下的众多人才。具体做法是：用一年半时间训练出4万精兵且配3万强弩，然后直接与曹操决战，接下来即可按曹操的战法继续作战了。

第三期 应选宛城。目的是首先消灭刘备，然后继续南下攻击襄阳，接下来按刘备的战法继续作战。

第四期 应选汝南。曹操会在一年后派兵从宛城及谯郡来攻。故应迅速征兵、多配弓弩。击退曹兵后可趁虚拿下宛城或谯郡。曹操可能不是先袭江夏刘备而是先攻西蜀。若如此，可在曹军入川后从宛城南取荆襄或北图京畿。

第五期、第六期 只有襄平、西凉和桂阳可选。由于孙权相对较弱，还是应从桂阳起家。经一年多训练，用2万人马即可拿下长沙、零陵。再整备数月，即可再次寻机出战，战略目标是拿下荆襄，得到巩固的战略后方。

九、几点经验

首先是要有一点战略眼光。您扮演的君主的优势在哪里？弱点是什么？总体实力与别人相比是强还是弱？准备怎样提升您的综合实力？您是否已经拥有战略根据地？与谁战、与谁和？

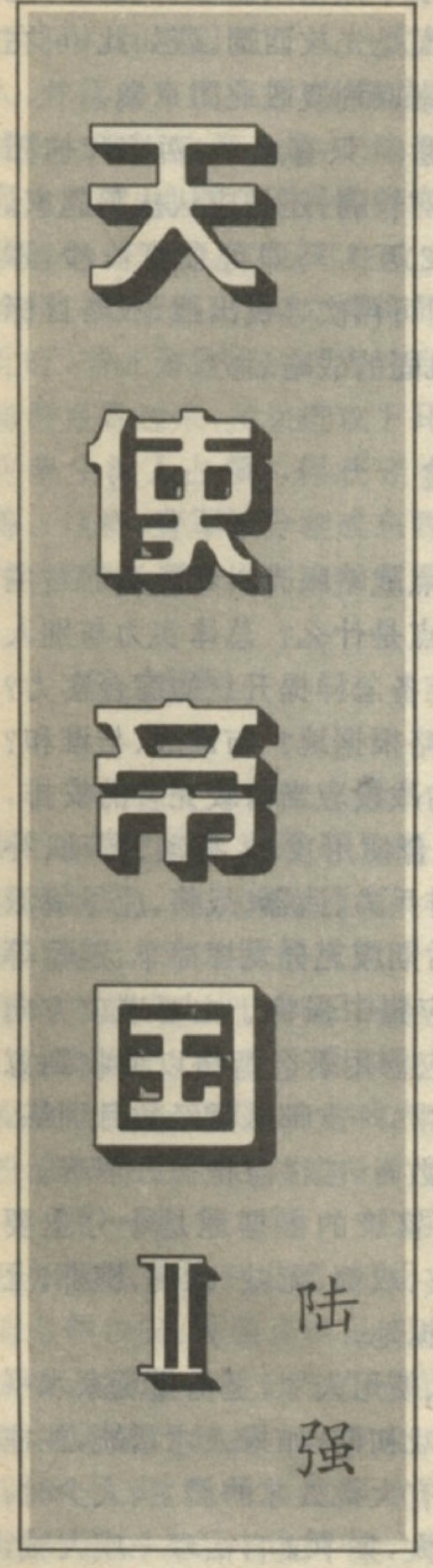
其次，一个大的战役应当有较完善的安排，即根据战役目的综合使用攻击、移动、调动、补给等手段，合理安排兵力、武器、战将。应尽量派强弩军出击，游戏后期应充分发挥冲车、连弩等强力兵器的作用，应集中强将于主要进攻方向而不要分散使用，应善用著名智将以期收到意想不到的效果。通常，一支部队需经数月训练，然后可以连续攻击数月，应注意把握好节奏。

有一个稳固而富庶的根据地是十分重要的。洛阳、襄阳、南皮、成都、宛城、汝南、谯郡、上庸等城均可选作根据地。

善于获得人才、使用人才，是衡量玩家水平的重要标志。在游戏初期，如果人才紧缺，往往应迅速主动攻击拥有大批人才的君主。人少时，不要把摊子铺得太大，集中文官治理一座大城，集中武将训练新兵；人多时，可组建多个兵团分头出击但应注意安排好攻击顺序，文官亦可分派到后方城市治理内政。

光荣公司的《三国志 IV》是仿真类游戏的经典之作，即使玩过多遍以后仍有常玩常新的感觉。本文给出的玩法仅体现笔者的个人风格，绝非最佳战法，期望得到各位玩家的指教。

你喜欢童话，还是喜欢游戏？如果两者都喜欢，我给你推荐一个充满童话色彩的游戏——



天使帝国。你一看定会大叫："是讲有关天使的故事！"对了，是一群天使，是一群象天使一样的女孩子的故事。

很久很久以前，在一个古老的大陆上住着一群天真可爱的女孩子。她们中有一位女王，还有许多将军和士兵。突然有一天，在大陆另一侧居住的女王的姐姐发动了战争，想要吞并整个大陆。于是，这些爱好和平的女孩子不得不穿上盔甲，拿起武器，保卫自己的国家。她们骑上飞行的大鸟和飞龙参加了战斗。让这些天真可爱的女孩子拿起刀剑，去从事血腥的战斗，有多么可怕呀！但是，战争也许不是我们想像的那样残酷。譬如说刀剑拿在这些可爱的女孩子手中，就没有那么血腥。战争中女孩子们当然要受到损伤，但是也得到了锻炼，她们的经验不断增长，战斗力不断增强，并且可以升级：由普通的士兵升为魔法师、神剑战士、飞龙骑士、铁甲战士或射手。大家在战场上摆开阵势，或者硬拼硬打，或者射箭，或者用火，或者用魔法。一场大战打得天昏地暗。在经历了一次又一次惊险的战役后，终于打败了敌人。原来，女王的姐姐是受身边的巫师的迷惑，才犯下了如此大错。战争结束了，这群勤劳善良的女孩子又过上了快乐平静的生活。

故事讲完了，象一个童话，但却是由你自己讲的童话，所以每"讲"一次都会有不同的感觉，也会更加喜欢这群天使般的女孩子和她们的故事。

一、游戏介绍

天使帝国Ⅱ，是在1994年底由大宇资讯有限公司推出的。它比第一代更精彩，游戏采用了全动画战斗画面；在战场上导入了NPC系统和过关条件；新增了全体命令，并全程支持鼠标；五大系35种职业，10余首动感插曲。游戏难度分四种：①过关斩将②势均力敌③困难重重④无法无天。

1. 剧情

在爱斯嘉大陆统一数年后，一场叛乱正在蕴酿之中，妮雅率领众人为救女帝维斯塔，两度进入异世界战斗，并在苏兰达和龙塔的帮助下，粉碎了敌人的阴谋，救回女帝，解救了爱斯嘉大陆。



2. 使用

键盘：ENTER——取消

SPACE——确定

TAB——全体命令

ESC——功能键

F1——全体休息

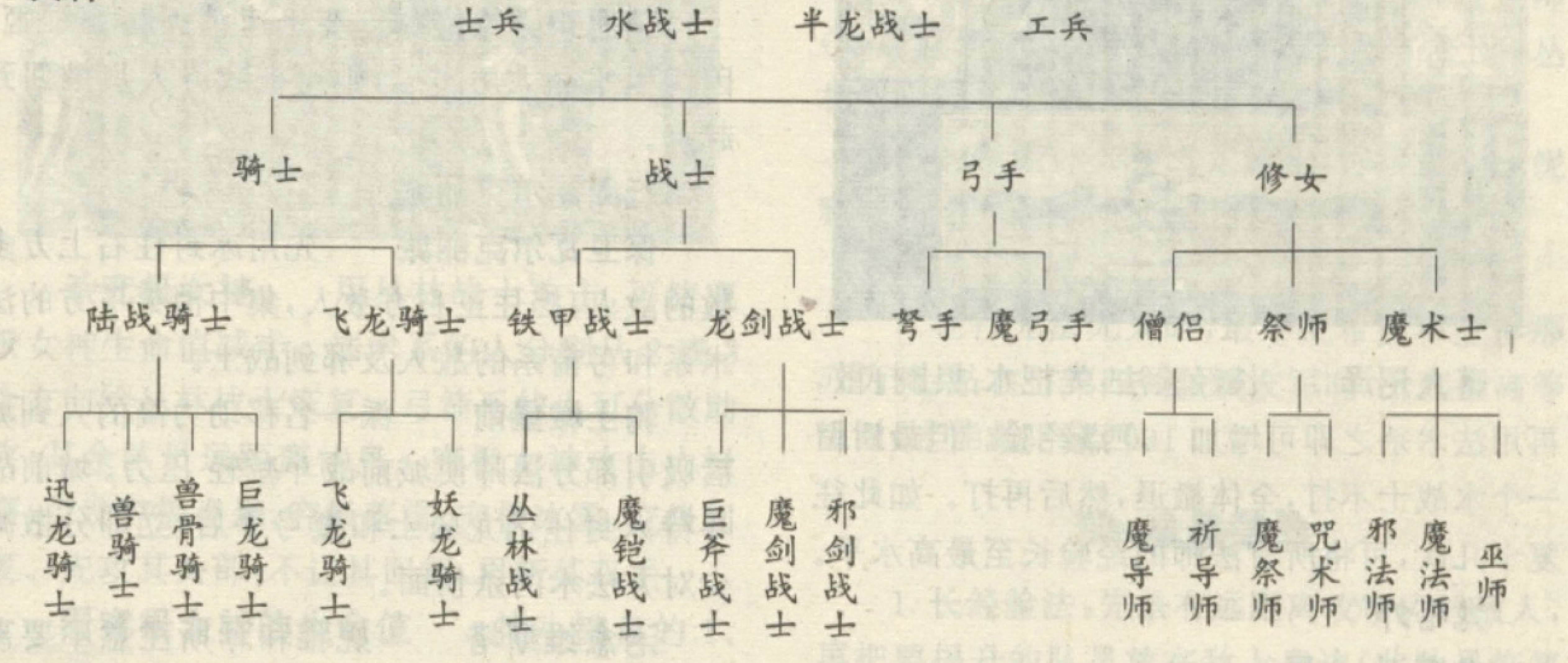
F2——跟随主将

F3——自由行动

F4——全面撤退

鼠标:右键——取消
　　左键——确定
右上图:点风铃——游戏命令
　　点地图——全体命令
　　点号角——音乐开关
　　点猫——音效开关
点旗——胜利条件
点书——读取记录
点笔——存储记录
点鞋——全体休息
右下图:点方框——查看地形

3. **兵种**

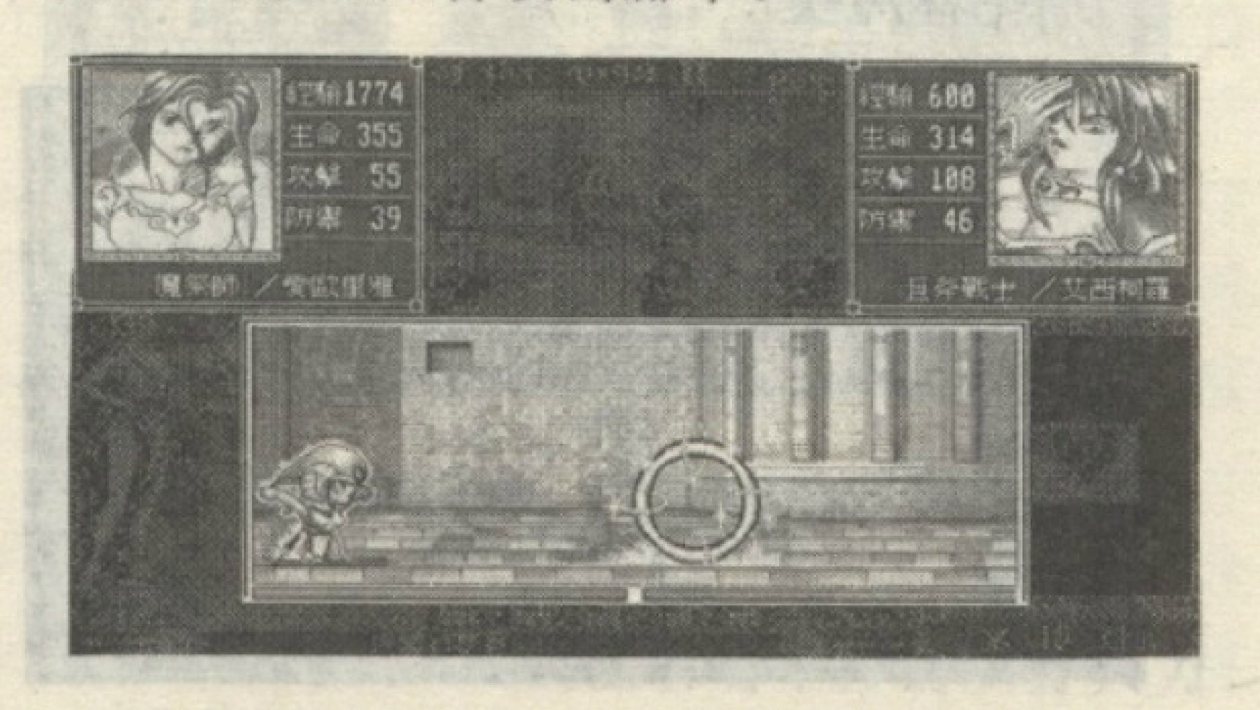


二、游戏攻略

注意:☆表示可全歼敌人,以提高经验值。若想快速过关只需杀死敌人首领。

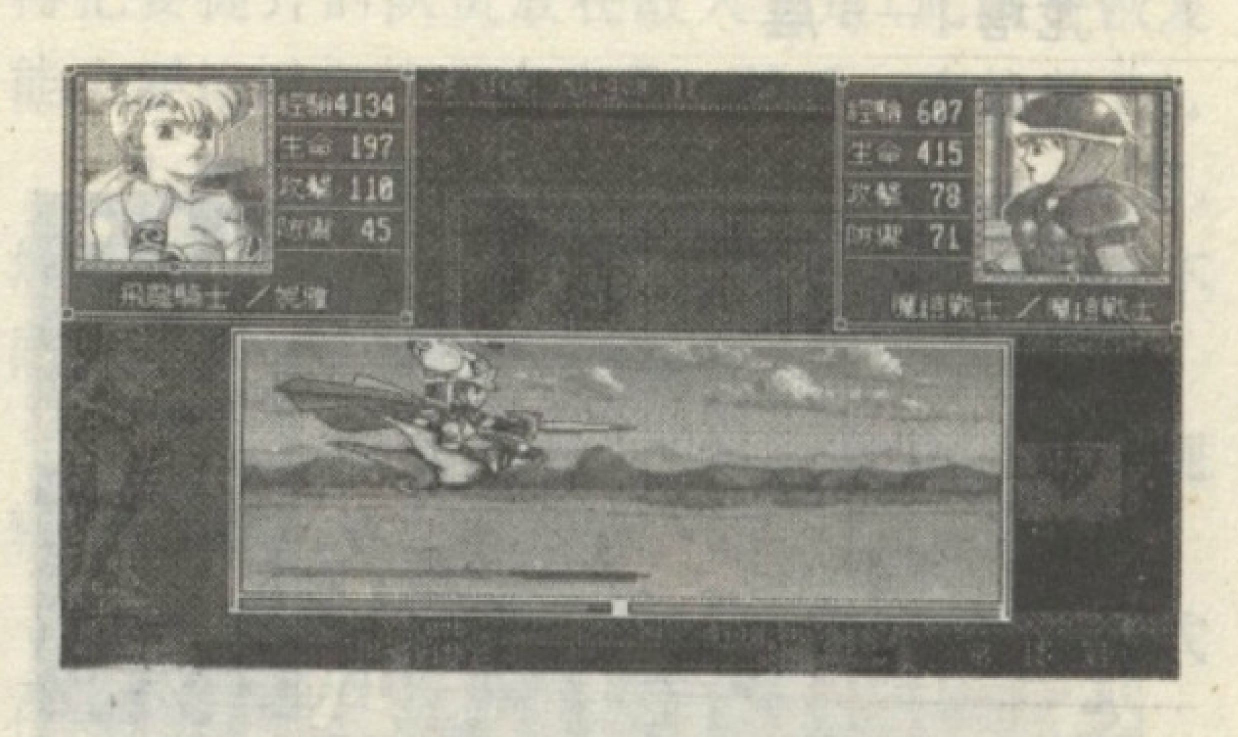
瓦尔克丽宫　最好把妮雅升为骑兵。

骑士城堡前　在两修女前放个士兵当靶子,以防其使用恢复技术。葛蒂拉斯远距打之,两个已升级人配合攻击娜米。



攻打骑士堡　小心葛蒂拉斯是奸细,赶快培养另一个魔术师,以便以后升级为巫师。

救援友军　此集黛西的部下死了也没关系,在下集中会自动复活。



穿过力场　沿一直线走,注意队员的移动力,因葛蒂拉斯一次只走两格,所以葛蒂拉斯前第二个格不能有人,还要注意队列,要以葛蒂拉斯为中心成十字队形。

遭遇丁塔琪　跳关法:进入大殿中全体休息一次,再选离开游戏,会自动跳到异世界,且莱茵、丁塔琪会自动加入我方。

异世界之门☆

来到异世界☆

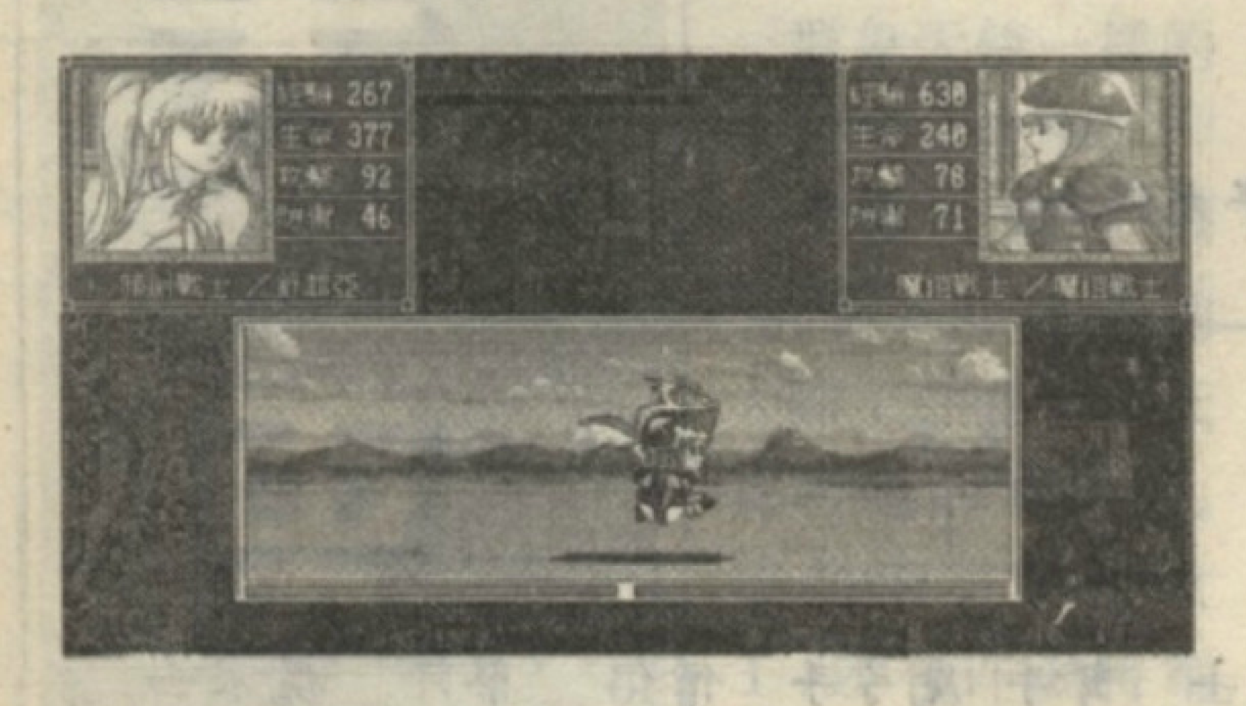
营地遭到偷袭☆

营地遭到偷袭2　先打左上方的敌人,要速战速决,要以自动控制的队员为中心打。

找传说中的飞船　要照顾到领队的移动速度，阻止其向前太快。最好把外围敌人成一字型冰封上。

拯救苏兰达　苏兰达应迅速到飞船边，不要管他人的死活。

飞船上遭遇敌人☆

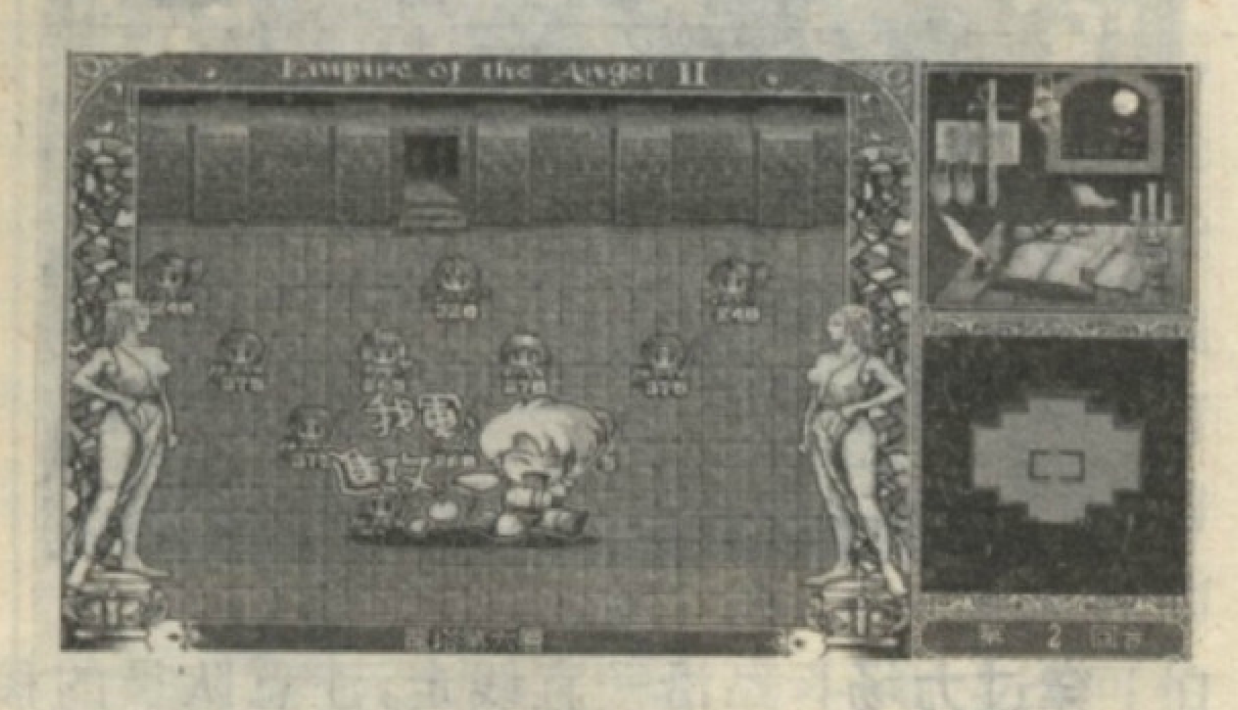


落人沼泽　长经验法：先把水战士打散，再用法术杀之即可增加160点经验。但最后留一个水战士不打，全体撤退，然后再打。如此往复十几次，可将所有法师的经验长至最高水平。

龙塔外☆

龙塔1—6层☆

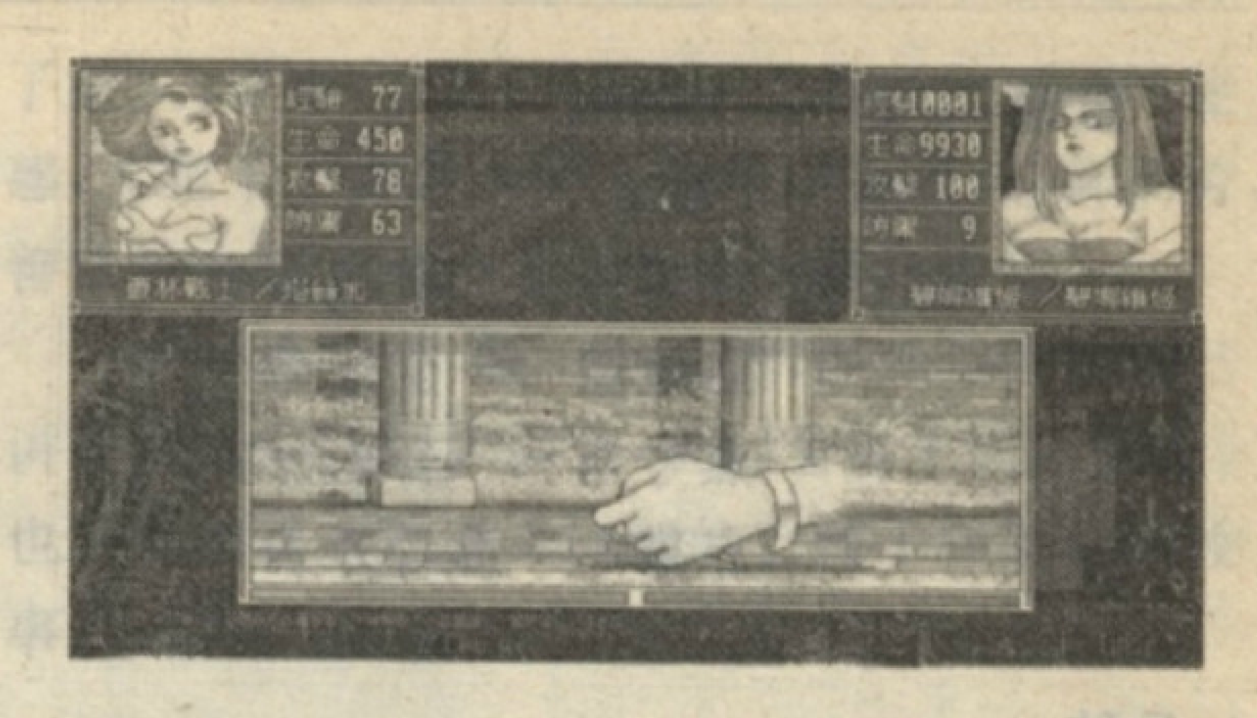
龙塔顶☆



焦土森林　杀妖龙：用弓箭系和法术系的队员远距攻击，巨斧战士近身攻击(不会受到反攻击)，丛林战士配合攻击(使妖龙生命值减半)。安排一个半龙战士在妖龙的攻击范围内，且在草木上挨打，以防止妖龙恢复，在不行时可用技术逃跑。葛蒂拉斯在这叛变。

死亡之谷　先消灭左边的弓手，用飞马系加弓箭系的人攻击。

死亡之谷城堡前　先消灭两边的弓手，注意城中的弓手，贴山道下面走。到达山顶后，妮雅可入城。



遭遇碧娜维姬　要迅速消灭碧娜维姬，因为黑水晶太厉害了，她可把我方人员推回到起点。

赶回瓦尔克丽城☆

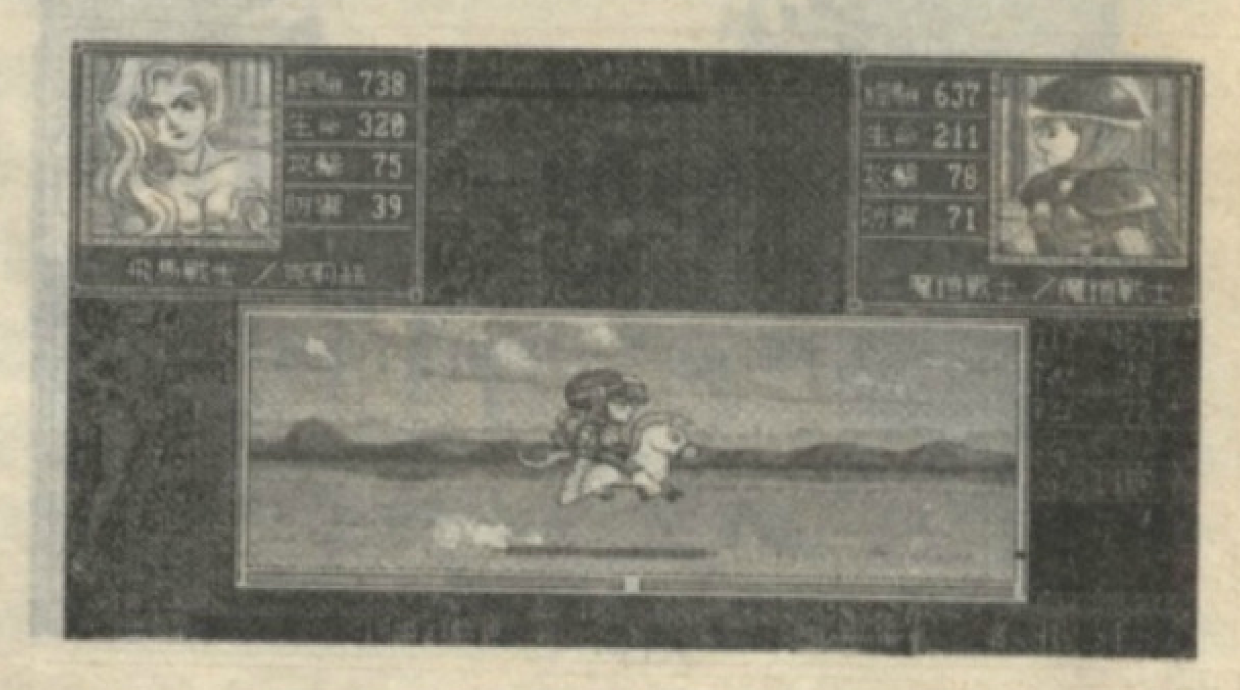
保卫瓦尔克丽城　先用冰封住右上方多数的敌人，挡住正右方敌人，集中消灭下方的法术系和弓箭系的敌人及邪剑战士。

骑士城堡前　派一名移动力高的人到城后吸引部分法师使城前战斗减轻压力。城前战斗待冰封住迅龙骑士和魔弓手后，立即分散减少对方法术的杀伤面。

治愈维斯塔　妮雅和琴斯注意不要离祭司太远，以便回复。女帝要16次变身：士兵、魔剑战士、丛林战士、魔祭师、祈导师、咒术师、魔术师、巨斧战士、半龙战士、魔铠战士、魔导师、邪法师、魔弓手、陆战骑士、妖龙骑士、飞龙骑士。

前往斯德林海峡　选队员时少带队员，以移动力高的人为主。一开始迅速过桥以免有伤亡。注意不要被敌人包围无法逃跑。

斯德林海峡☆



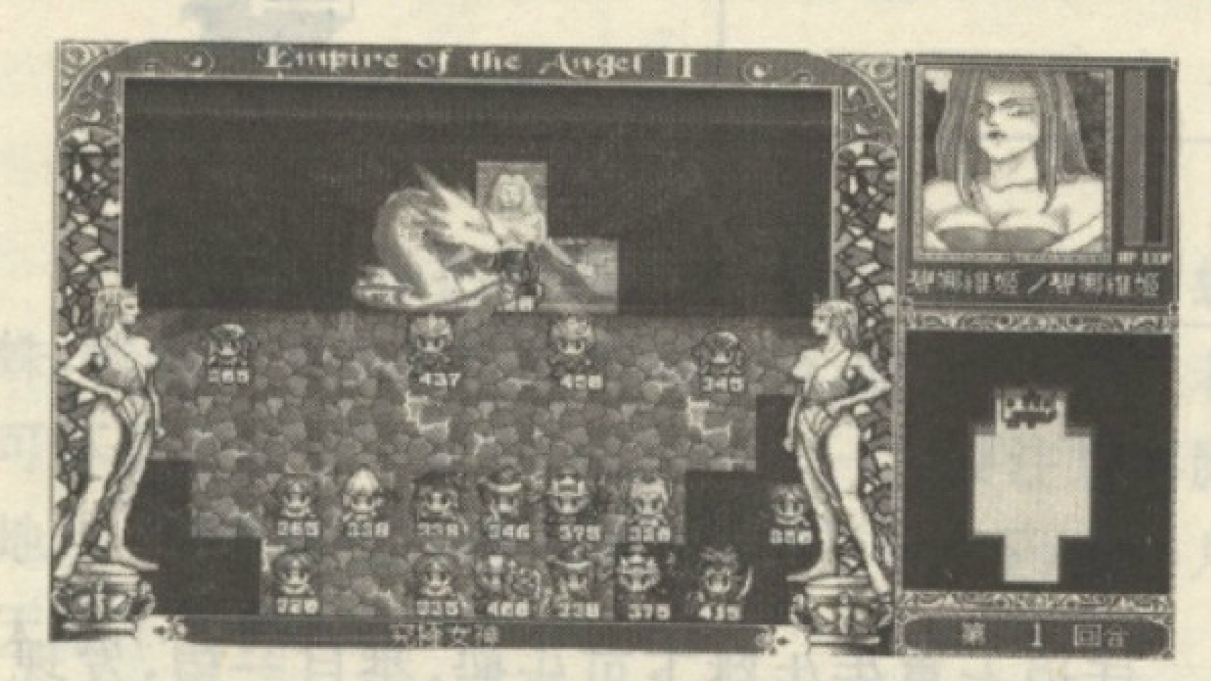
拉那洛城外　先消灭外围敌人，再隔岸用法术系和弓箭系的人攻击城头法术系的敌人。

拉那洛城内　先集结在大殿的左侧冰

封住来的敌人，先杀对方法术队员，再杀邪剑战士。

时空异变　此关敌人不会攻击我方。

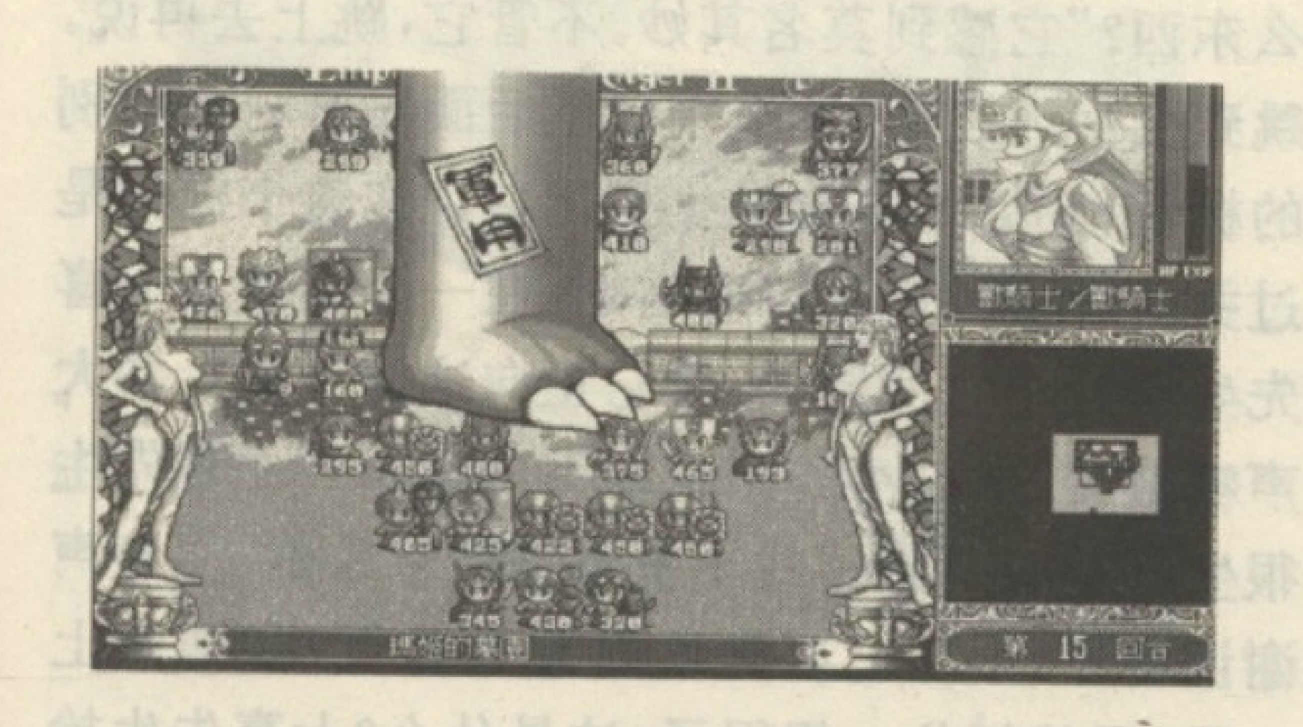
异世界的碧娜维姬　先解决外围敌人，不要理对方法术系敌人，远距杀死碧娜维姬。



杀究极女神　用丛林战士攻击，可使究极女神生命值减半。法术系的人分别从 2 或 3 个方向给丛林战士恢复。弓箭系的人可分散助攻，其余队员远距离休息。究极女神攻击力极高，可发究极炎暴、究极落雷、究极冰雪、究极回复。先攻其头部，不让其回复，再斩其双手。

看究极女神的生命值　按小键盘的 1、5、3，再按 S、W、F 将光标移到究极女神身上。

玛姬的墓园　把有远距离杀伤力的人排在最前面，用冰雪术尽可能冻住最多的敌人，再全力消灭没冻上的法术系和弓箭系的敌人，最后逐个消灭剩下的敌人。



三、攻关体会

1. 在布阵前，先要查看右下方的双方兵力和士兵位置，以便排兵布阵。

2. 注意人物的对话，以了解内情。进入游戏后先查看胜利条件。在战斗中先杀敌方的法术系和弓箭系的人，以保全队不受大的损害。另外，邪剑战士可使对方失去战斗力三回，虽然魔祭师和咒术师可使用破邪术解救，但还是应早些铲除掉。迅龙骑士善避低级弩手的射击。

3. 在保证全体安全的情况下，尽量消灭敌人以提升经验值备职。

4. 基本队员：二到三个弩手；一个魔祭师（日后斯琴自动升到此职）；一个巨斧战士和丛林战士。

5. 妮雅最好升为飞龙骑士（许多关要求妮雅的移动力很高，才能按胜利条件过关）。

6. 多培养魔术士系的人，其攻击力极高。

7. 在打无法无天时，最好把希蜜和拉多那升为骑兵。在打第四关救援友军时，升到最高等级时，才能救下黛西。

四、攻关秘技

1. 长经验法：先杀有远距离攻击力的敌人，再把要提升的队员放在敌人身边（此队员恢复能力要比对方的攻击力强），然后一直按着 F1。

2. 按住小键盘的 1、5、3，再按住 S、W、F，然后用 CAPSLOCK＋M 或按 F1－F10 都有不同的秘技（不过有些对我方不利）。

3. 注意：当己方移动或进攻敌人时，若在妮雅身上确定，则将告战败。

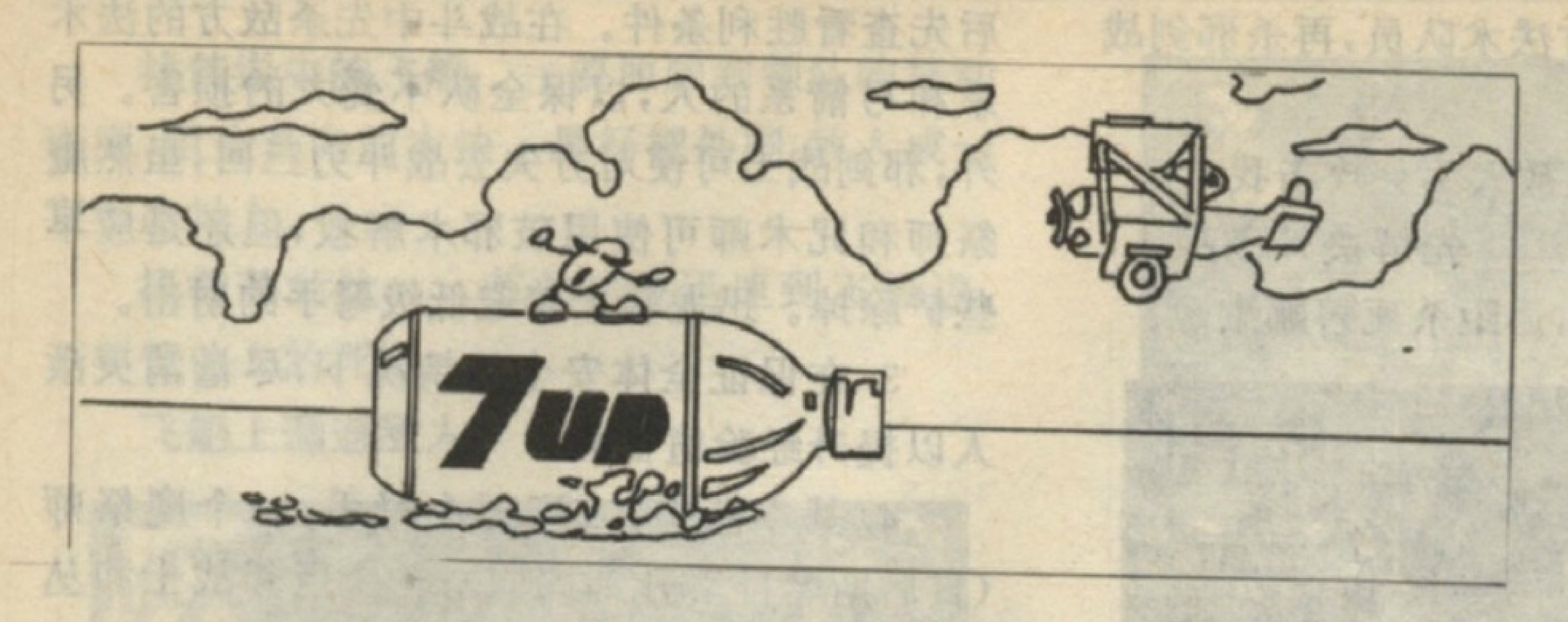
4. 按 CTRL＋W 可以把画面以 PCX 格式存入硬盘。

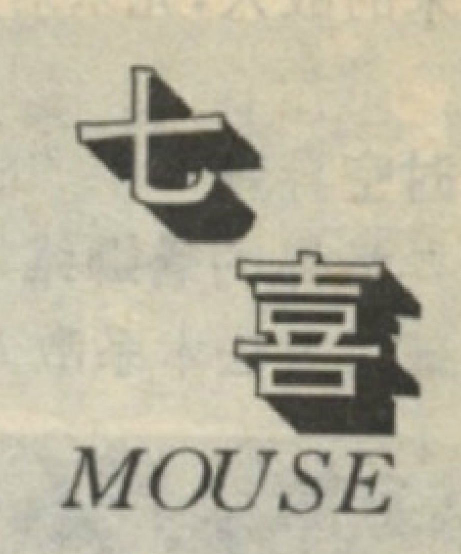
五、密码解析

进入 PCTOOLS，用 EDIT 命令编辑 GO.EXE：

1. 找 1 扇区 79 处的 A1 5A 00，将它改为 E9 3E 0B，按 F5 存盘；

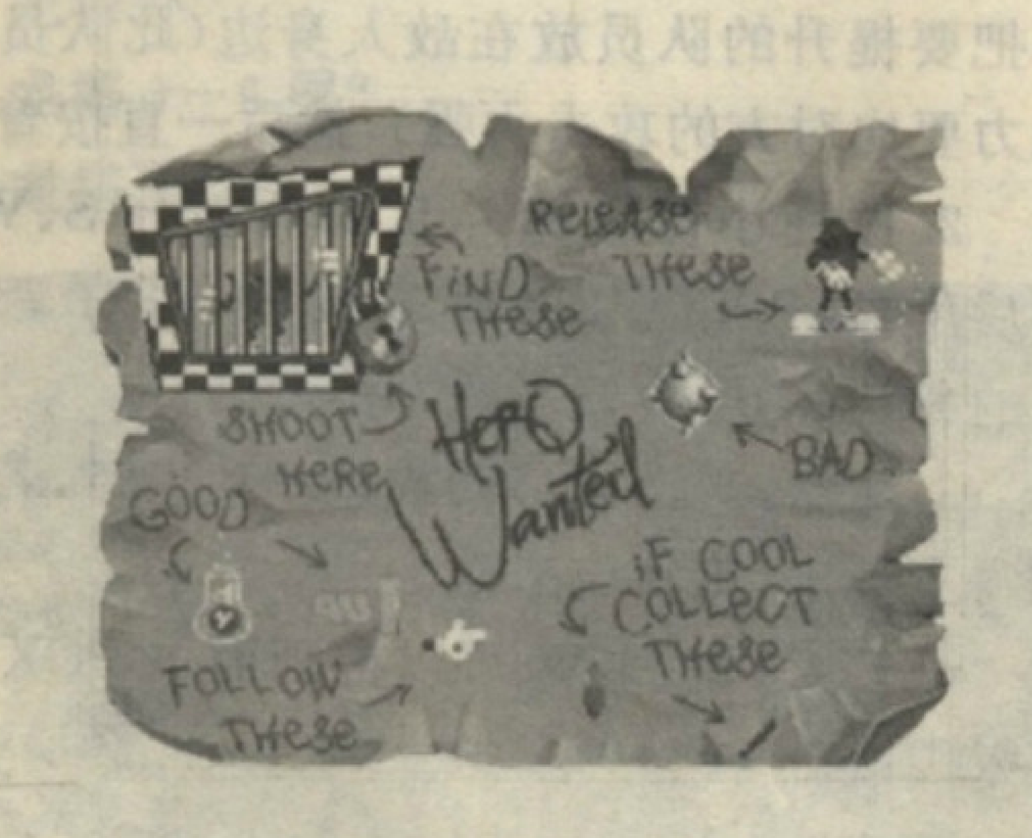
2. 找 6 扇区 400 开始的一串 00，将它改为 A1 5A 00 83 3E 4A 00 15 75 06 C7 06 4A 00 1B 00 E9 AF F4，按 F5 存盘。



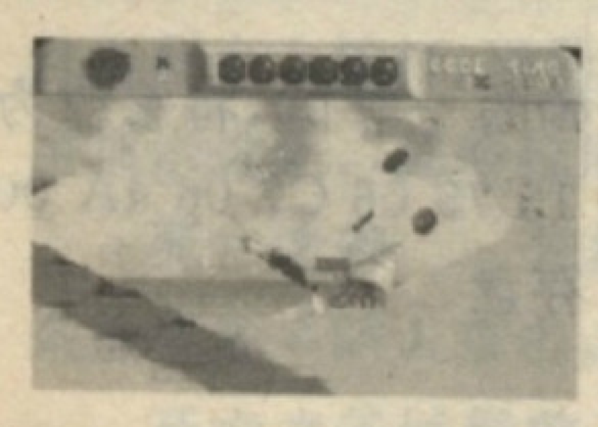


七喜 MOUSE

"什么?好朋友被坏人绑架了,这怎么行!!"七喜先生简直快气疯了。只见它一步跳上七喜船(其实就是雪碧瓶子),然后从口袋中掏出地图,刚看了一眼,差点没把七喜先生气昏过去,那根本不是什么地图,只不过是一张手纸。七喜先生嘴里骂着,顺手掏出怀表。"啊!!!时间不多了。"话音未落,七喜先生已经一个箭步跃上岸,然后摇动着它那扁平的身体,迈动着它那特号的大脚,一溜烟似地跑了……。

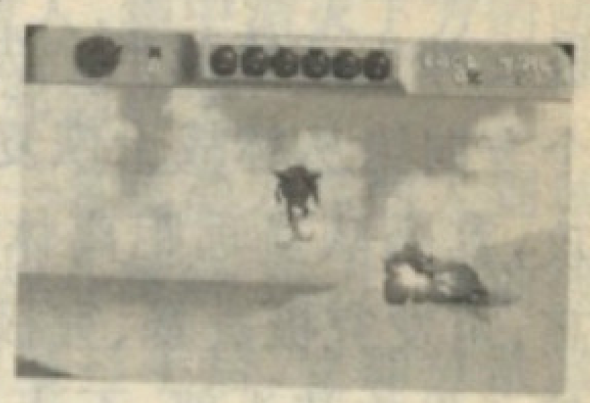


如果大家玩过七喜这个游戏,肯定会对上面的描写非常熟悉。七喜是美国 Virgin 公司制作的卡通类动作游戏,它色彩鲜艳、音乐轻松愉快、动作滑稽幽默。这款游戏同以往我们玩过的动作游戏很不相同,它不仅没有紧张的情节,也没有血腥的暴力。游戏整个贯穿在一个轻松愉快的氛围之中,让人尽情投入,乐此不疲。



ROUND 1

话说七喜先生跳下雪碧船,举目一望,发现自己已置身在一片沙丘之中。它东看看西望望,什么都没发现,随即打了一个长长的哈欠,然后摘下墨镜擦了擦,大步向前走去……。



注意一下起伏不平的沙丘,在一些隐隐约约的洞穴中,会不时冒出张牙舞爪的大螃蟹,这对七喜先生来说算不了什么,一串泡泡就可以送它们上西天。这时躲在硬壳里的田螺会向它撞过来,不要紧,一串泡泡打不掉就多来几个。穿过几个沙丘,七喜先生看见一个巨大的躺椅,"这是什么东西?"它感到莫名其妙。不管它,跳上去再说。跳到上面才发现,原来在椅子后面藏着一个特别的标记(吃后音乐会发生变化),记住这个标记是过关所必备的。接着向右走,在一个高坡上七喜先生看到了它的同伴,看它正向这招手呢!并大声嚷嚷着"你这小子怎么还不来救我。"七喜先生很生气。心里想:"我千里迢迢赶来救你,你连声谢谢都不说。"七喜先生越想越有气,猛地向上一跳,居然抓住一根绳子,这是什么?七喜先生抬头一看,噢!原来空中挂着许多气球,而且每个气球的尾部都捆着一个……。

ROUND 2

这关的背景是一艘巨大的客轮,七喜先生将穿梭在一大堆捆船的绳子之间。它要找到那些画

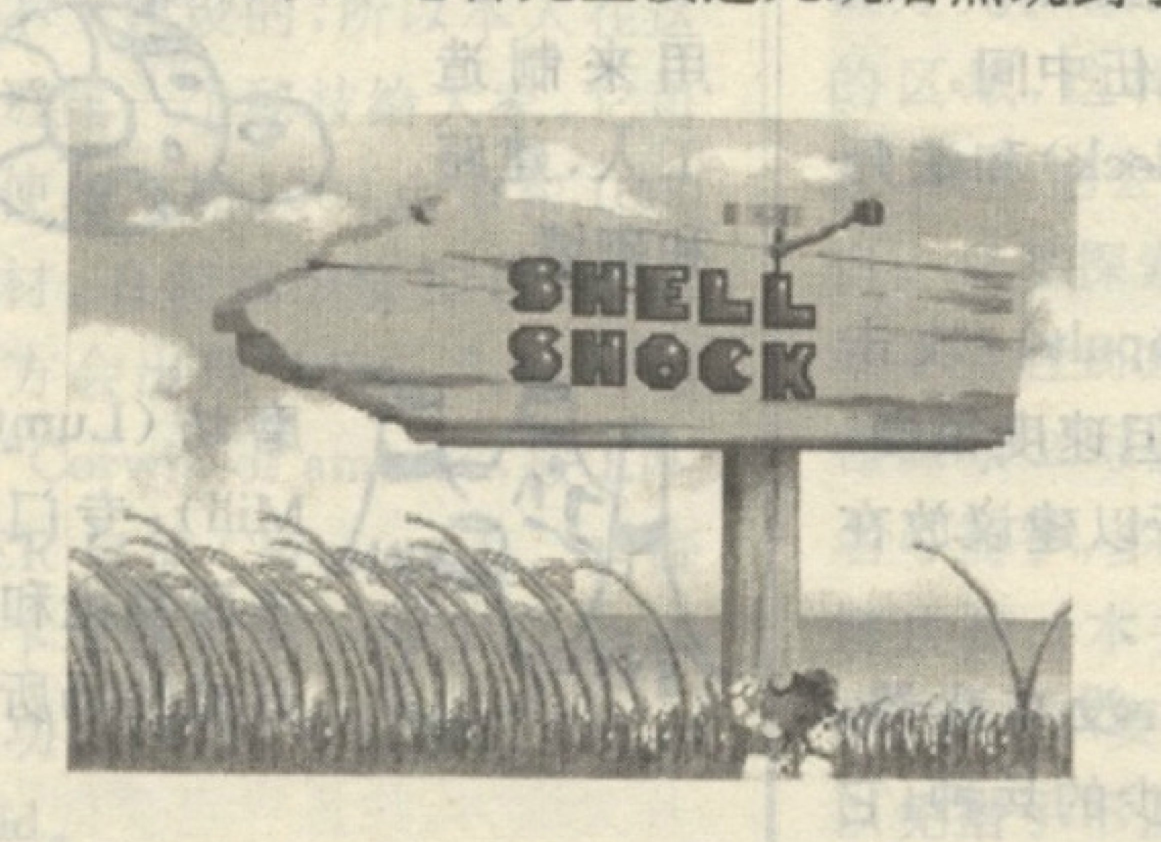
有自己头像的标志旗，然后把它们升起来。这一关没有什么特别的东西，但要找到那些特殊的旗子，的确很不容易。关键是不要跟着指示走，时不时地调转方向背道而驰。注意这关的笼子在最右边。

ROUND 3

这关到处是扔奶酪的老鼠和满地乱爬的蜘蛛，特别是那些老鼠夹子，要当心喔，被它们夹着可不是好玩的。你在跳起来时，一定要注意落脚地点，如果踩在上面可就倒霉了(最起码也得几天走不了路)。

ROUND 4

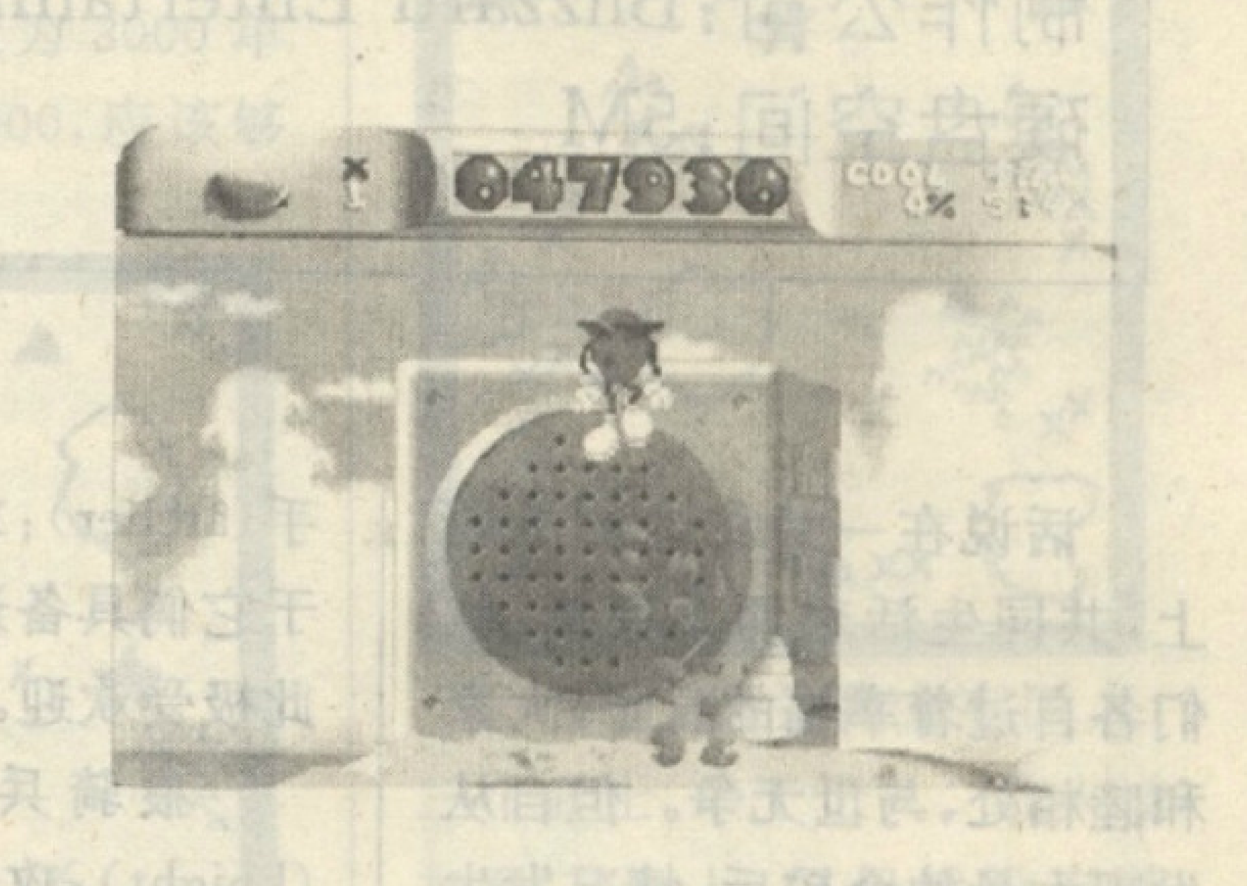
广阔无垠的水面(好象有点夸张)上布满着荷叶、小船，一阵凉风吹过，荷叶被吹得哗哗作响。(就象在童话中一样)七喜先生被梦境般的场景所陶醉了，它高兴地跳起舞来。(还不快点走，时间快到了!)七喜先生对你很不满意，(什么人性，这么好的画面都不让人多欣赏一会)借助水面上的东西落脚，不一会就跳到了对岸，可什么都没有。这时空中飘下一串泡泡，怎么回事？不管它，看看再说。七喜先生接连几跳居然跳到了



一艘飞艇上。啊!原来空中到处都是这样的飞艇。没办法接着跳吧，这样一直跳到画面的最右边，然后往左跳，没跳几步，七喜先生便发现一个脑袋尖尖的家伙。不管它，再次回到画面最左端，看见一艘飞船并跳上去，前面有一个活动踏板，踩在上面就可以被发射到右边的一艘飞船上，这样继续往右跳，便看到了笼子。

ROUND 5

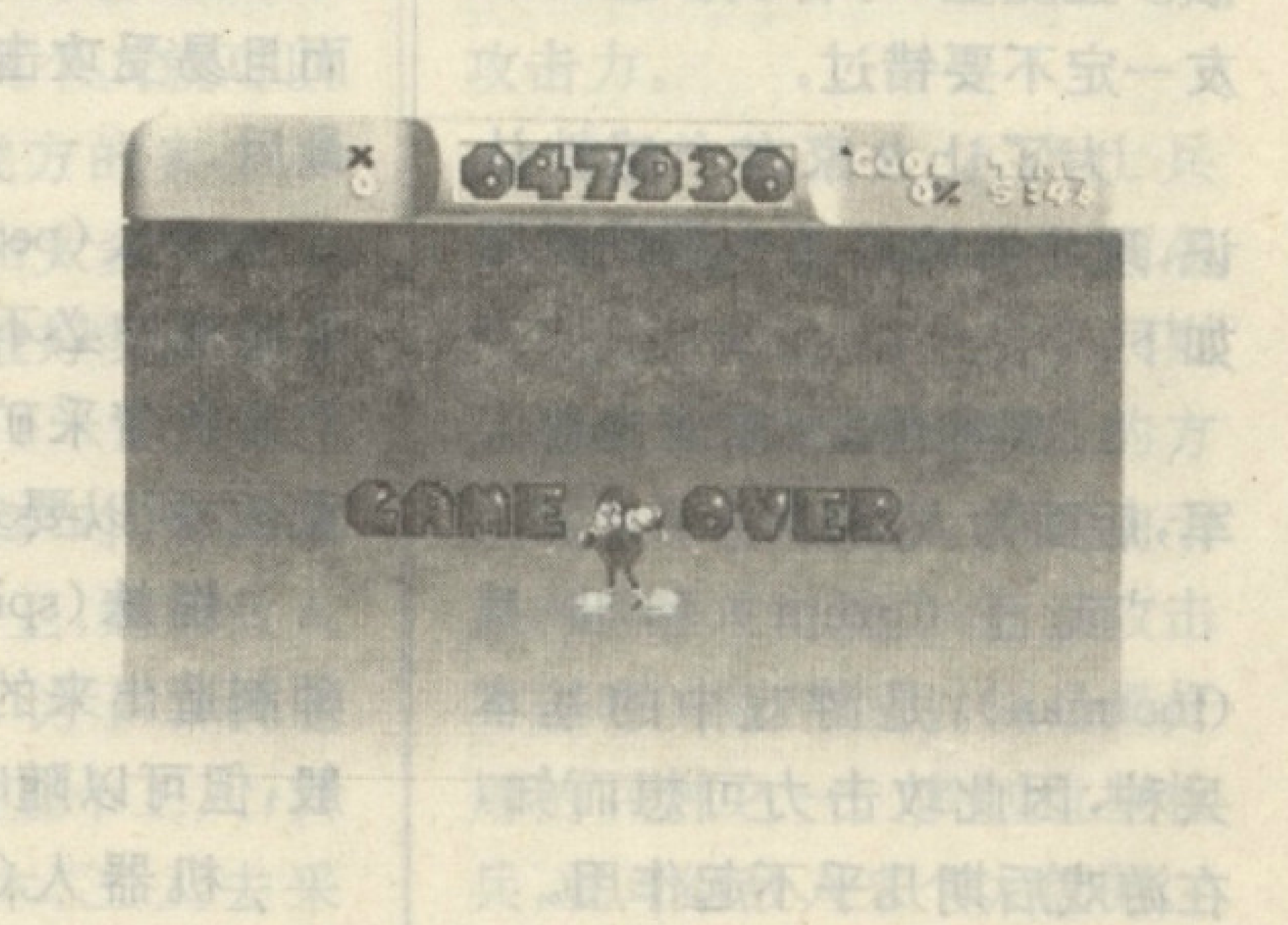
七喜先生好象来到了玩具王国，但见到处是跳动的玩具小人和满天飞舞的假牙。这时七喜先生看见了一辆玩具吊车，这使它非常高兴，它三步两步就跳了上去。翻过吊车接着向右走便可以看见一个大滑梯，不要滑下去，向上爬，就可以看见笼子。

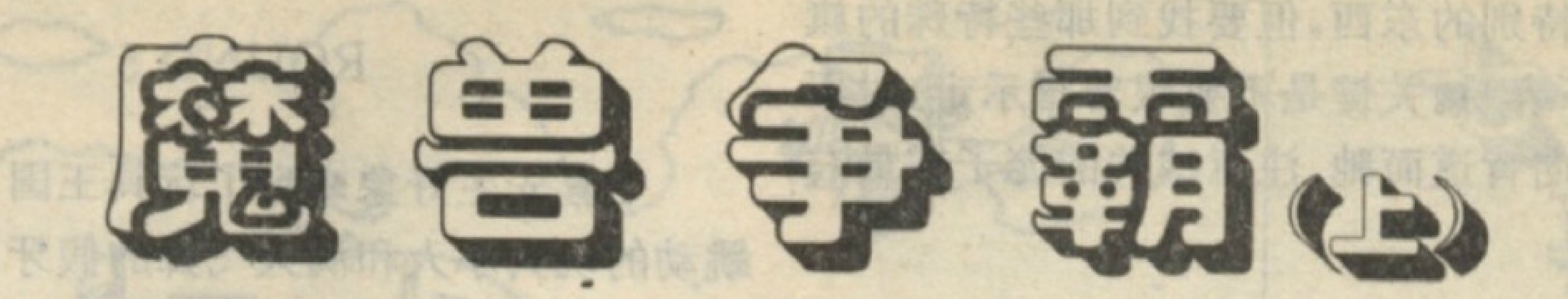


ROUND 6

如果你爱玩世嘉的 SONIC，那这一关决不会让你失望，七喜先生会在整整一关中高速运动，让人眼花潦乱。

就到此为止吧，七喜先生也累了，该休息休息了。OK，再见!噢，对了，差点忘了告诉你们一个秘密:小声点别让大家听见了!“十”号键大家不妨试试，它一定会对你有所帮助。





魔兽争霸(上)

MOUSE

制作公司:Blizzard Entertainment	游戏类型:模拟
硬盘空间:5M	出版日期:1994 年底

话说在一片古老的土地上,共同生活着两个民族,他们各自过着幸福的日子,大家和睦相处、与世无争。但自从发现大量的金矿后,情况发生了变化。两个民族再也不能象以前那样和平往来了,人们开始互相敌视、互相争夺、互相杀戮。

Warcraft:直译应为战争领袖,大家能从名称中体会到游戏的形式。魔兽争霸无论从方式还是从内容上都非常类似沙丘魔堡Ⅱ,喜欢沙丘的朋友一定不要错过。

为了让大家有个感性认识,现将游戏的基本情况说明如下:

1. 兵种情况(前面为兽人军,后面为人类)

武士(grunt)和步兵(footman):是游戏中的基本兵种,因此攻击力可想而知,在游戏后期几乎不起作用。

枪兵(spearman)和弓箭手(archer):攻击力不强,但由于它们具备远程攻击能力,因此极受欢迎。

狼骑兵(raider)和骑兵(knight):攻击力较强,是游戏中的快速部队,最适合充当先锋的角色。

巫师(necrolyte)和传教士:攻击力薄弱,但法术却很惊人,适合放在队伍中间。

邪术师(warlock)和法师(clotic):同上。

投石车(catapult):攻击力最强,距离远,但速度很慢,而且易受攻击,所以建议放在最后。

工人(peon):没有武器,是游戏中必不可少的兵种,它们肩负着采矿、伐木和建设的重任,所以要多保护。

蜘蛛(spiper):是由邪术师制造出来的生物,功击力一般,但可以随时制造。

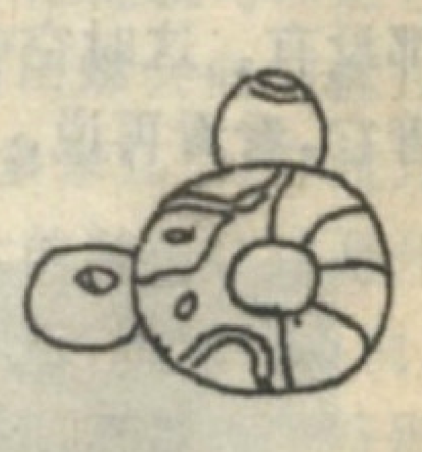
机器人(skeleton):由巫师召唤出来的兵种。

蝎子(scorpion):由人类传教士召唤出来的生物。

2. 建筑物情况



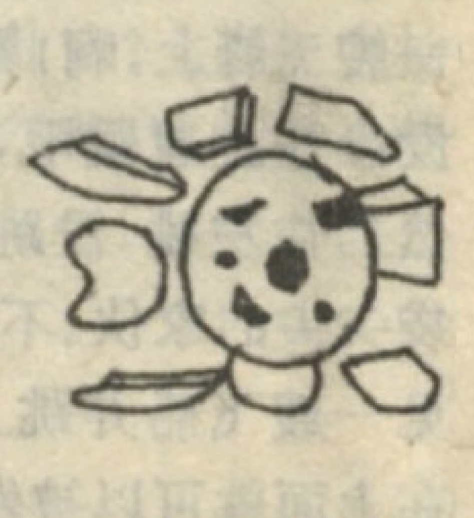
农场(Farm):是用来制造食物的。



工厂(Town):用来制造工人、建路和砌墙。



磨坊(Lumter Mill):专门用来研制枪和提升枪的场所。



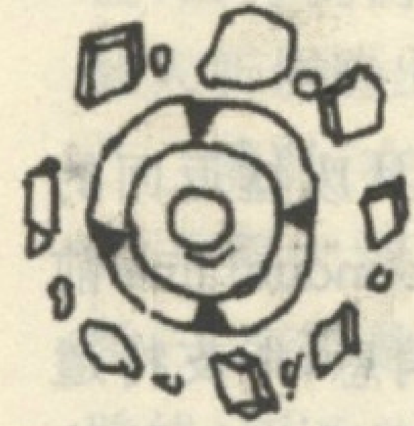
兵营(Barracks):可制造武士、枪兵、投石车和狼骑兵。



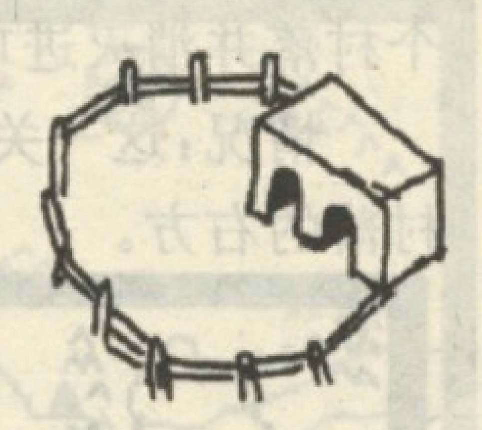
铁铺(Blacksmith):一专门用来研制和提高斧、盾的攻击力的场所。



寺庙(Temple):用来制造巫师和巫术。



狼穴(Kennel):用来研制狼骑兵的坐骑并可提升。



塔(Tower):用来制造法师和法术。

我们可以看出金子和树木是最基本、最有用的物品,但采矿和伐木的速度是远远供不上建设的,所以本人在这里透露一个秘技给大家,它可以使你增加1000金币和1000木材。在游戏中按ENTER后下方会出现"MSG:",这时输入"Corwin of amber",按ENTER启动Cheat mode。当画面下方显示出一行字后,表示成功,这时就可以键入Pot of gold。

第一部分:兽人战役

(Orc campaign)

第一关:

命令:兽人军首领(black band)派给我们一个很简单的任务,就是建造六座农场。

情况:这关开始,我方有四人:三个武士、一个工人。敌人有八人,但没有固定的据点,并且分布比较广。

战术:游戏一开始要立刻制造一名工人,接着命令一个工人伐木,另一个采金矿。在采矿之前必须先行搜索,照图1提示可以发现1号及2号金矿。1号金矿藏量为3000单位,2号金矿为7600,应该够用一阵子了。



为了有足够的时间缓冲,最好先探索出一块比较安全的区域,这样哪怕敌人来进攻,我们也会有足够的时间反击。只要探索的范围不大,应该不会遇到太多的敌人,不过在探索2号金矿时会遇到一名弓箭手,多派两个人就可以解决掉。本关我方的实力不强,所以不要引出太多的敌人以免措手不及,最好实行各个击破。

开采2号金矿时,要派两名武士在矿区守卫,这样敌人就不会来骚扰。为了加快速度,不妨制造四、五个工人,其中两人派去伐木,三人去采矿。武士的数目最好也是四、五个,这样敌人的攻击就可以轻易对付了。

第二关:

命令:为了阻止人类一浪高过一浪的攻势,我们必须占领边境地区,并且把入侵者消灭干净。



情况:这关我方有四人:三个武士、一个工人。敌人增加到二十人,但仍然没有基地。

战术:本关的城镇座落在地图上方,四周蕴藏着丰富的金矿及大片森林,所以资源应该不会太缺乏。

一开始先制造一些工人来开采金矿和伐木。建造完军营后要赶快建造锯木厂(Lumber mill)来提升枪兵的攻击力。

当产生了七、八名士兵后,可以留下一名武士和两名枪兵保卫城堡,其余的士兵则采用武士在前,枪兵在后的方式逐渐往各地搜索。枪兵由于具有远程攻击能力,而且攻击力还可以提升,所以说是最好用的兵种之一。多制造些枪兵,就可给敌人来个大包围。

不过枪兵的射程似乎比

敌人弓箭手短，所以在战斗中要特别注意。游戏的过关条件是杀死所有的敌人。

第三关：

命令：在 grand hamlet 居住的人类扩张得太快了。我们必须率军摧毁 grand hamlet 及所有居民。

情况：敌人在这关中已经有了一个据点，但与我们的基地相差很远，所以不必害怕，我们应该尽量抓紧时间作好后防工作。



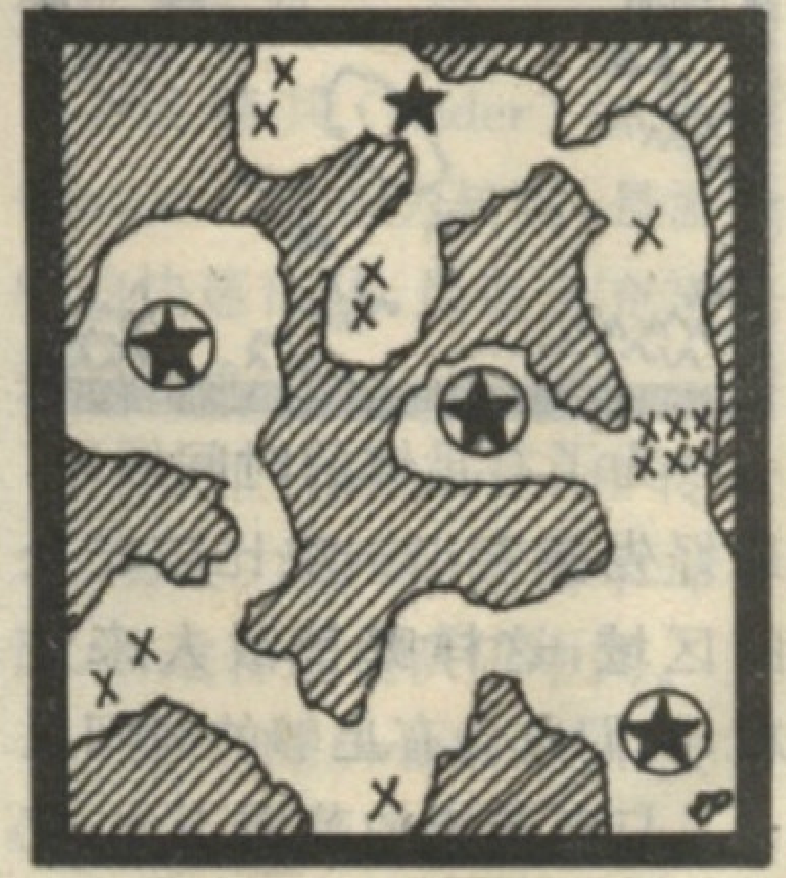
战术：本关开始有可使用法术的人出现，因此我们在建造完锯木厂和寺庙（temple）后，就可以制造巫师（necrolyte）了，不过此时制造出来的巫师并没有法术，必须再花钱研究召唤术（rise the dead）。玩家可以参照附图三先行开采右方和下方的两座金矿。国力较强之后，就可以组队沿右方的桥慢慢搜索，渐渐地将敌人村落旁的守军消灭。

在对敌人村庄发动总攻击前，必须留下部分人员守备，以免垂死的敌人发动反扑。

第四关：

命令：在睡梦中你被来自 blackhand 的使者叫醒，因为他的女儿 griselda 和 turokband（敌首领的儿子）一起逃跑了，我们的狼骑兵追踪他们到了 dead mines 的废墟中。你的任务就是找出这些反判者，并把他们杀掉，其中也包括 griselda。

情况：这关与前几关大不相同，首先是战场变成了一个迷宫，但主要的区别还是没有基地，这就不能制造出士兵，所以我建议大家单兵作战，即派一名士兵搜索，其余的原地待命。



战术：本关可以使用狼骑兵。我们的主要敌人是食人魔（oger），它攻击力不弱，而且通常是两只同时出现，所以可以事先布下陷井，然后派狼骑兵出去搜索并将敌人引至枪兵的攻击范围内，这样很快就可以把他们解决掉。

要找到 griselda，必须先向右下搜索，一直走到画面的右下角再向左走，走到左下角后再往上搜索，就可以看见废墟了。griselda 就躲在废墟的上方，那个长得很奇怪的东西就是她！砍死她后如果还没有过关，表示还有敌人没消灭，再找一找吧！

注意，在右下方搜索的过程中，会出现一大群绿色的怪物（slime），虽然它们的攻击力不强，但数量众多，要小心应付。

第五关：

命令：在你从废墟返回的途中，接到 ridge mountains 前哨站遭攻击的消息，一支特遣小队被派遣去协助你解救这个村落并消灭进攻的敌人。

情况：这一关的出发地在村落的右方。



战术：游戏一开始我方的村落就遭到敌人的围攻，所以要尽快将人员调往村庄救援，以免建筑物被毁。救援完成后要尽快制造工人开采金矿来壮大国力，并且一定要提升枪兵的攻击力。从附图中可以找出距离最近的两座金矿，努力开采吧！本关的最大阻力是敌人的弓箭手，它们分布在两座桥旁。我方在制造完大量的枪兵以后，就可以采用团体战的方式往前推进，逐步消耗掉敌

人的弓箭手。当地上积累相当数量的死尸之后，就可以利用巫师的召唤术让战斗更省力。

第六关：

命令：在 sunny glade 的人类一再扩张，你的任务就是粉碎他们的计划，不过一定要确保城中塔(tower)的完整性，因为我们要从中学习一些敌人所创造出来的法术。

情况：在这关的中间横跨着一条大河，而且只有一座桥，这座桥是我们唯一的进攻路线，所以必须要拿下它。



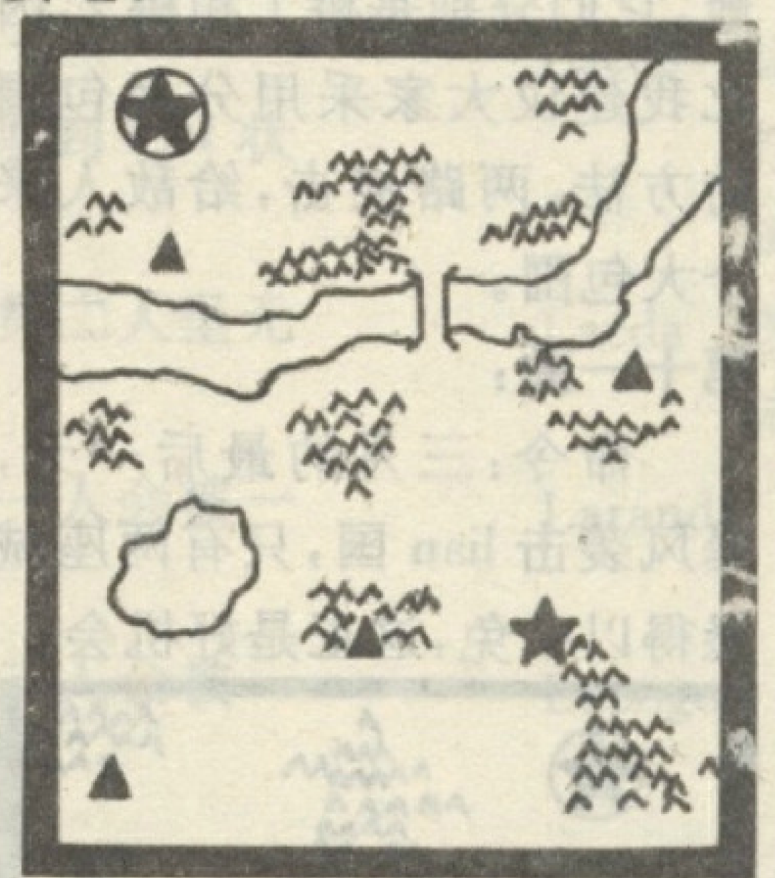
战术：本关敌我实力悬殊，所以应找出村庄左面的金矿并尽快开采。制造三、四个枪兵能足以保卫村庄后，就可以派一名狼骑兵探索出桥的位置，因为敌人很喜欢聚集在那附近。在探出桥的位置后，如果遭到敌人的攻击也只能往前冲，千万不可以逃回来，因为我方的实力还不足以消灭那么多敌人。在军营及锯木厂的建设完成后，接着赶快建造打铁铺(black smith)，如此一来我方就有了对付敌人弓箭手的最佳武器——投石车(catapult)。

敌军通常会在过桥后集结，有些会沿着地图左方杀过来，想给我方来个突袭。所以在制造出投石车以后，就可以在大批枪兵的掩护下推进到桥边，阻止敌人的偷袭。

第七关：

命令：现在正是你夺取兽人族控制权的大好时机。由于 black hand 在部署方面犯下一个愚蠢的错误！black morass 是一个重要的前哨站，同时也是补给中心，彻底摧毁它是我们的首要任务。

情况：本关的大陆分为两部分，中间由一条河分隔开，而且河面上只有一座桥，因此这座桥就是我们必争的军事要地。



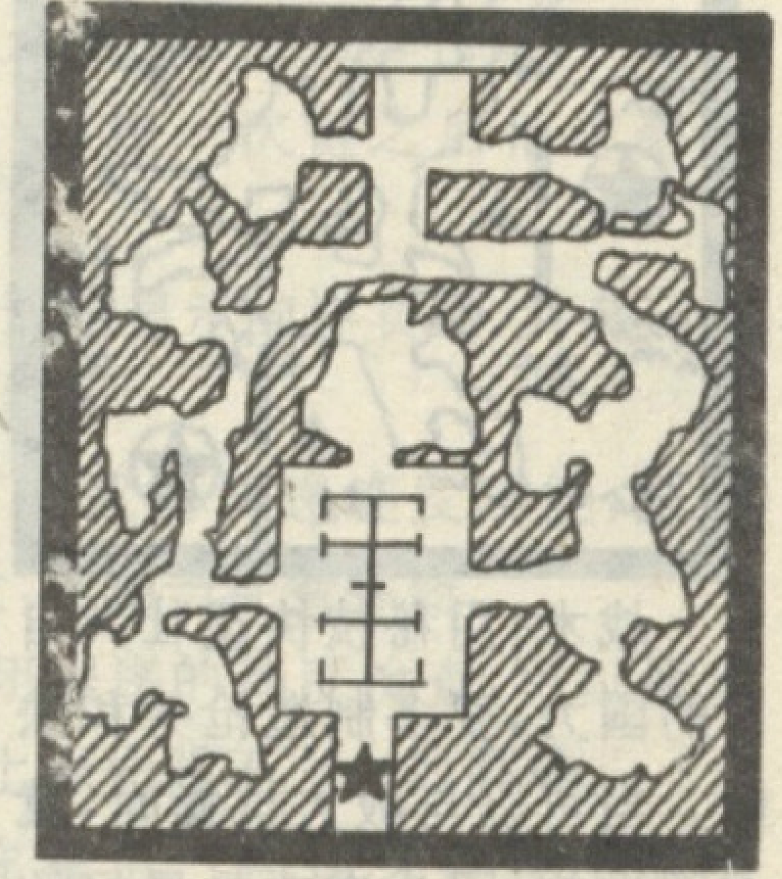
战术：从地图中找到本关的金矿后，就要努力开采。与已往相同，敌人依然喜欢聚集在离桥不远的地方，所以最好在游戏初期就把我方的能见范围扩展到桥边，以免敌人运来投石车进行偷袭。

由于本关只有一座桥，所以一定要先派投石车和矛兵来阻止敌人过桥。桥对面有两个骑兵守卫，我方可以先聚集多名矛兵，然后派一名武士去引诱敌人，来个诱敌深入。

在攻打敌人村庄时，可以先派蜘蛛开道，尽快找出敌人的军营并把它催毁。在进攻的过程中如果发现敌人的投石车，要快速派狼骑兵消灭，以免造成更大的损失。

第八关：

命令：离开 Black hand 的前哨一周后，魔鬼议会感受你的势力在扩大，于是命令你去暗杀 Black hand 和 elevates，让你去做战争领袖。这时一个狼骑兵带来一个情报，据称我们最好的一个情报员被关在 tlaman 北方的监狱里。她手里有非常值钱的关于强大的 magicks 的情报。



情况：这关是在一个山洞中，地形很复杂。游戏的取胜条件是救出情报员，并杀死所有的敌人。

战术：由于这关我们没有基地，所以我建议大家采用梯队进攻方式，即狼骑兵在前，枪兵在第二梯队，法师在第三梯队，武士断后的方法，但距离不要太远。情报员被关在最后的一间房子里，所以我们要

贯穿整个山洞，我建议大家一定要集团作战，即在数量上要大大超过敌人。另外还要注意的一点是不要杀死情报员。

第九关：

命令：你的新对手 magicks 越来越成熟起来，他的军营驻扎在 Human 的南部，是对我们安全的最大威胁。为了消灭他于萌芽状态，为了战斗的荣耀，你亲自率领大军去改造你的家乡。

情况：本关敌人在人数上、装备上都大大超过我军，敌人的威胁来自西方和南方，可以说我们腹背受敌。



战术：用秘技快速壮大自己的国力，要多制造枪兵和法师。当可以与敌人抗衡时，就立即进攻，因为进攻是最好的防守。由于敌人的基地分布在我们的西和南，所以我建议大家集中全部兵力先攻打南方的 magicks，再攻打 Human。在这关切记不要分散兵力。

第十关：

命令：你需要尝试成功而且渴望胜利，我们必须对人类作出决定性的打击，并且取得这个民族的统治权。你的间谍搜集到敌人中心营地的情报，敌人的骑士和士兵在抓紧训练。显然他们不是只为了练习，他们要证实其强大，而且要动摇我们的力量。

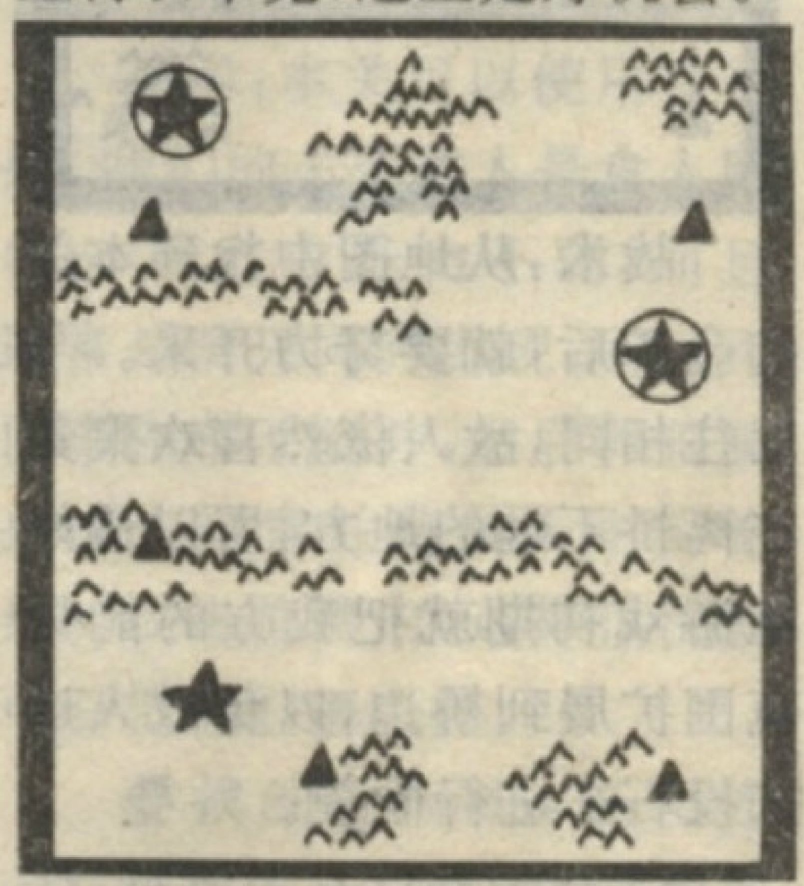
情况：这关我们没有基地，因此必须速战速决。



战术：由于敌人的据点在右上角，离我们出发地很远，而且有两座桥可通向敌人基地，它们分别是桥 1 和桥 2，因此我建议大家采用分兵包围的方法，两路夹击，给敌人来个大包围。

第十一关：

命令：三月的最后一天，暴风袭击 lian 国，只有两座城堡得以幸免，这正是好机会。



情况：这关敌人据点由一个变成两个，但距离比较远，所以便于我们攻击。

战术：先消灭右下角的敌人据点，因为它对我们威胁最大。这关一定要多制造枪兵和投石车，进行远距离攻击，以逸代劳。等成功地端掉敌人下方据点后，再给它来个大兵压境，集中全部火力打击敌人的上方据点。

第十二关：

命令：风暴没有停止！敌人聚集残留的全部兵力准备反扑，我们片刻也不能放松警惕。敌人是那样野蛮和疯狂。为使这片古老的土地恢复原来的平静，我们必须肩负起重任，把 lian 国王及他的残留势力一举歼灭。

情况：这关敌人据点共有三个，并且都集中在地图右方，而且由一条大河分隔开。



战术：本关敌据点四周全部筑有城墙，因而投石车是非常重要的进攻武器。我们依然要采用集中优势兵力，攻击敌最弱点的方式。本关敌人上方据点离我们最近，因此要拿它开刀。巫师和法师是本关最受欢迎的人物，尽量保护它们的安全，这将是你获胜的关键。

十七个游戏秘技

1. 沙漠风暴

进入游戏画面后，按下 ESC 键叫出主选菜单，然后依次输入“WATERFALL”这九个字母，你会发现你所开的是一架不死的阿帕奇直升机，不但机炮、炸弹、燃料用不完，而且还有无限个地狱火导弹。

北京·MOUSE

2. 真人快打 Ⅱ

进入游戏的宣传画面后，立即键入 AICULEDSSULL 这十二个键，但必须在画面消失前完成输入。当听到一小段音效时，则表示成功。这时按下“F9”键，便可以进入选单，按左右键可以切换各项功能：

Cheat mode 建立模式开关，必须到 ON 状态，否则下面的选项无效。

No Damage to P2 设为 ON 后，第二人呈无敌状态。

1 hit kills P1 设成 ON 后，第一人会被一击致命。

2 hit kills P2 设成 ON 后，第二人会被一击致命。

backgroud 背景设置。

battle plan 选关。

drone ending 设定胜利方式，其中 Fatality1、2 表示按下某些组合键后，会出现血腥的杀人技；Babality 表示可以按某些组合键，把对手变成婴儿；Friendship 表示友谊之礼；Stop clock 时钟停止计时。

Set drones 设定胜利方式，选择玩家面对的角色。

另外，按功能键 F10 进入设定键时，依序输入大写的“DIP”三个键，便会进入大家熟悉的 DIP SWITCH 设定画面。

北京·战神

3. 死星战将

执行 imuse. exe 设定音效时，如果同时按下左右两个“Shift”键与任一个“Ctrl”键不放，再依序键入“W”、“O”、“R”、“K”四个键，当一起放开时，奇妙的事便发生了，你会看到背景有字幕开始卷动，屏幕最上方那一行也会依次出现所有的密键及其用途。在此选录其中一部分与各位玩家共享：

Laimlame 无敌模式，且敌人的子弹会反射到自己。

Lapostal 补充武器、弹药、生命及各式的耗材。

Lacds 让敌人变成布景，这时你可以趁机打他，再按一次键之后他才会死掉。

Lacds 改变地图显示的详实度，共有三段可切换。

Larandy 打开武器快速连发功能，威力大，但相当耗费弹药。

Lapogo 关闭程序的高度检查，可以使你走上原先跳不上去的高墙。

Labug 使你象虫一样地穿过狭小的隙缝。

Ladata 显示目前的位置坐标。

Lantfh 将你传送回上次按下此秘键的地方。

Laskip 瞬间越过并欣赏过场动画。

北京·战将

4. 七喜

七喜(COOL SPOT)，这是一个不错的动作 GAME。不仅画面细腻，而且音乐也很动听呢！但是，对于我们这些大脑发达，四肢简单的

人来说，太难了！于是，……游戏过程中按：

0：体力全满。

F6：COOL 的百分比增加。

M：可不受地形限制，在版面内到处"飞"，但不可以发炮哦！（再按"M"恢复）

+：过关。

5：改变难度。（容易－正常－困难）

F4：奄奄一息状。（变态吧！?）

F10：将时间减至 10 秒。（还是变态！）

北京·钟以山

5. 狮王

由迪斯尼出品的狮王，是一套难度很高的动作游戏，想打通非得靠一定毅力不可。但你只要在游戏开头的 menu 画面上，输入"dwarf"这五个键，听到一声响，画面显示 cheat enabled 后，进入游戏就轻松多了。在游戏中按"h"，狮王的血便会被输满，按"1"就可直接跳关。

北京·Lion

6. 恶魔禁地(veil of darkness)

恶魔禁地是一个非常不错的 RPG 游戏。不仅画面精细，音乐出色，语音效果也蛮不错的。生命值修改如下：

(1)进入游戏，然后 SAVE GAME，得到 *.SAV。

(2)进入 PCTOOLS。

(3)EDIT *.SAV。

(4)找到 SECTOR 40，把 DISP 345 和 347 改为 FF。

(5)UPDATE。

北京·阿贤

7. 恶魔禁地解拆

(1)进入 PCTOOLS。

(2)FIND CODE. 2。

(3)SEARCH 74 04 33 C0 EB 12。

(4)把 74 改为 EB 便可。

注：中文版与英文版相同。

北京·阿贤

8. 高校魔影

高校魔影，一个玩不玩都可以的 GAME，只是在玩时钱太少了，修改一把：

(1)SAVE GAME。

(2)进入 PCTOOLS。

(3)EDIT SAVE?.SAV。

(4)找 SECTOR 11，DISP 408－410。

(5)将它们改为：FF FF FF。

(6)UPDATE。

当你再玩时……，哇！好多的钱噢！

北京·钟以山

9. 文明

玩过"文明"吧？虽然图象并不是太出众，但是其独特的创意，别具的风格，也能让你玩上一阵呢。在游戏中，只要你拨给科研部门一笔资金，你的国家就能不断研制出各种成果：建筑、科技、乃至军舰、导弹、……，可似乎研制的速度太慢了，那就让它快点吧。

(1)SAVE GAME。

(2)进入 PCTOOLS。

(3)EDIT CIVIC?.SVE。

(4)将 SECTOR 2，DISP 282－290 改为：FF FF FF FF FF FF FF FF 07。

(5)UPDATE。

北京·钟以山

10. 非洲探险

(1)巫术快速采购法——同时按"B"、"U"、"Y"、"W"键

(2)立即加钱法——同时按"A"、"M"、"O"、"N"键

(3)装备补满法——同时按"O"、"V"、"R"键

北京·阿贤

11. 魔法大帝

在魔法大帝中，要使你的法师成为一个号令四方的超级法师，非得好好的经营一段不可。这里介绍一个速成秘技，让你瞬间成为超级法师。进入 MAGIC 这个选单后，按住"Alt"键不放，再依序输入"P"、"W"、"R"这三个键后，你会发现金钱与 MANA 都变成 10000，MAGIC skill 则变成 100，而且拥有全部的法术。

北京·阿贤

12. 战国策解析

“战国策”是富进软件实验室开发的一套中文 SLG，由于采用保护模式的编程，多处增设代码防修改的措施，解拆难度较大。这儿介绍一种方法，能使您丢开密码手册，直接从屏幕对照颜色，输入密码。

1. 用编辑程序随便生成一个长度为 140 个字节的文本文件，起名为 jws.com

```
0100  EB 46 57 53 20 20 20 20 — 6E 6F 70 61 73 73 21 0A
0110  0D 24 3D 10 00 74 05 EA — 00 00 00 00 1E 50 06 1F
0120  81 3E A2 0C 95 11 74 04 — 58 1F EB EB 81 3E A4 0C
0130  74 04 75 F4 81 3E A8 0C — 94 11 75 EC C6 06 A4 0C
0140  EB C6 06 05 08 C3 EB E0 — BA 02 01 B4 09 CD 21 33
0150  C0 8E D8 A1 40 00 8E 06 — 42 00 0E 1F A3 18 01 8C
0160  06 1A 01 BE 00 01 8B FE — B9 12 00 F3 A6 75 04 B4
0170  4C CD 21 33 C0 8E D8 B8 — 12 01 A3 40 00 8C C8 A3
0180  42 00 0E 1F BA 48 01 CD — 27
```

2. 进入 PCTOOLS。

3. 使用“E”命令，参照下列 16 进制数码，依次输入，存盘退出。

4. 执行 jws 后，再进入“战国策”，人物像不再是黑白而成为彩色的啦。

懂一点 DEBUG 的人，可以直接在调试软件内生成此文件。本期软盘中，有 jws 的汇编源文件和可执行文件，供读者参考。

北京·锁匠

13. 美少女梦工场 Ⅱ

虽然《PM2》已上市很久了，但是其养父热潮仍不断扩张。但你是否因为养不出理想的女儿而烦恼呢？或者因为有万贯家财而不知如何用呢？没关系！只要有 PCTOOLS 就一切 OK 了。文件名为 F101. GNX

北京·经伟

SECTOR 00

位址	属性	最高值	位址	属性	最高值
62—63：	体力	E7 03	92—93：	战斗技术	FF 05
64—65：	腕力	E7 03	94—95：	攻击能力	FF 05
66—67：	智力	E7 03	96—97：	防御能力	FF 05
68—69：	气质	E7 03	98—99：	魔法技术	FF 05
70—71：	魅力	E7 03	100—101：	魔法能力	FF 05
72—73：	道德	E7 03	102—103：	抗魔能力	FF 05
74—75：	信仰	E7 03	104—105：	礼仪表现	FF 05
76—77：	罪孽	（建议 00 00）	106—107：	艺术修养	FF 05
78—79：	感受	E7 03	108—109：	谈话技巧	FF 05
80—81：	疲劳	（建议 00 00 以免病死）	110—111：	烹饪技术	FF 05
84—85：	战士评价	E7 03	112—113：	扫除洗衣	FF 05
86—87：	魔法评价	E7 03	114—115：	待人接物	FF 05
88—89：	社交评价	E7 03	238—239：	人际关系	FF 05
90—91：	家事评价	E7 03	240—255：	女儿与各人之关系（守卫、近卫、将军、……、国王）	FF 05

14. 锄大 D（光盘版）

“锄大 D”是一个光盘游戏（最近好象也有磁盘版出售），属于牌类游戏。整个游戏容量虽说高达 210M，但实际上它里面包含了一段隐藏的动画，这就占了 175M。只要在游戏根目录

下键入 VIDEO 即可。　北京·钟以山

15. DOOM Ⅱ

DOOM Ⅱ 的登场进一步繁荣了 DOOM 类 GAME 的市场，不过在 DOOM Ⅱ 中秘技可是能帮你大忙！

按下：IDFA——武器、弹药全满，装甲强度达到 200%，但没钥匙

IDCLIP——穿墙。　北京·钟以山

16. 鹿鼎记（磁盘版）

金庸先生的小说越来越多地被变成了 GAME，这回则是一支日式 RPG 了，韦小宝的搞笑手段似乎过份了些，但还可一玩。

(1)进入 PCTOOLS。

(2)FIND USEMAP. EXE。

(3)找 39 BF 42 23 0F 84 CC 00 83 7E。

(4)将 0F 84 CC 00 改为 E9 CD 00 90。

(5)UPDATE。

北京·钟以山

17. 智圣鲜师

第三波去年推出了此款 SLG GAME，让您过过当孔子的瘾，可惜游戏中 MONEY 太少，于是咱就修改它一下：

(1)进入 PCTOOLS。

(2)FIND SDATA?（?是存档的号码，如 1，2，……）。

(3)将 SEC 02，DISP 305—308 改为 00 28 6B EE。

(4)UPDATE。

哇，这下竟有新台币 40 亿啦！

北京·钟以山

TOP TEN

各位玩家：

当今各色排行榜比比皆是，令人眼花缭乱。它们大多为流行歌曲榜或是商品销售榜。人们通过排行榜可以了解到当前社会的流行趋势，而企业也可以通过排行榜看到人们的爱憎，从而重新确定企业的下一个目标、制订新的计划。

“TOP TEN”栏目是中国第一个 GAME 排行榜，目的是让身为玩家的您了解玩友们的动态，并让您知道目前 GAME 的烈性趋势。GAME 文化本身就是一种信息的交流。“TOP TEN”将让玩家们更宏观地进行交流，而软件公司亦可以从本栏目中感应到 GAME 风格和趋向，以便更好地为玩家们服务。

本栏目是一个让玩家们参与的栏目，主要靠您的投票。投票方式如下：

首先，请您着眼于您手上最新的游戏，但游戏新一些并不意味着让您放弃您的个性，喜欢什么，就大声地告诉我们和大家。

其次，将您每个月的厚爱郑重地写在信封的背面，不必标注所选 GAME 的名次，因为我们是以得票数的多寡来评定游戏的榜上位次的。

最后，贴足邮票，写上《大众软件》的信箱地址，并在信封的左下角注明“TOP TEN”字样，然后温柔地把它放入邮筒。切记：请您一定在信封的右下角写清您的姓名、地址和邮编。我们每月将向前十位投榜者赠送神秘的纪念品，不要拒绝！！！

“TOP TEN”每月刊出当月的最新榜单，包括：前十名 GAME 的大名和简短介绍（详细玩法、攻略在别的栏目中会有登载）、第十一名至第二十名 GAME 的大名。同时，我们将前十名投榜者的大名登出（以邮戳时间为准），以便您查收奖品。

这是中国之最的“TOP TEN”，这是您的、我的、我们大家的“TOP TEN”。新生的它有待于您的支持，抛弃掉您独自一人流浪江湖的行侠作风吧，您需要与战友们并肩作战了；我们需要您无私的帮助！

参与吧，玩友们！用您玩 GAME 的热情与毅力，让咱们携手共创“TOP TEN”！

致礼

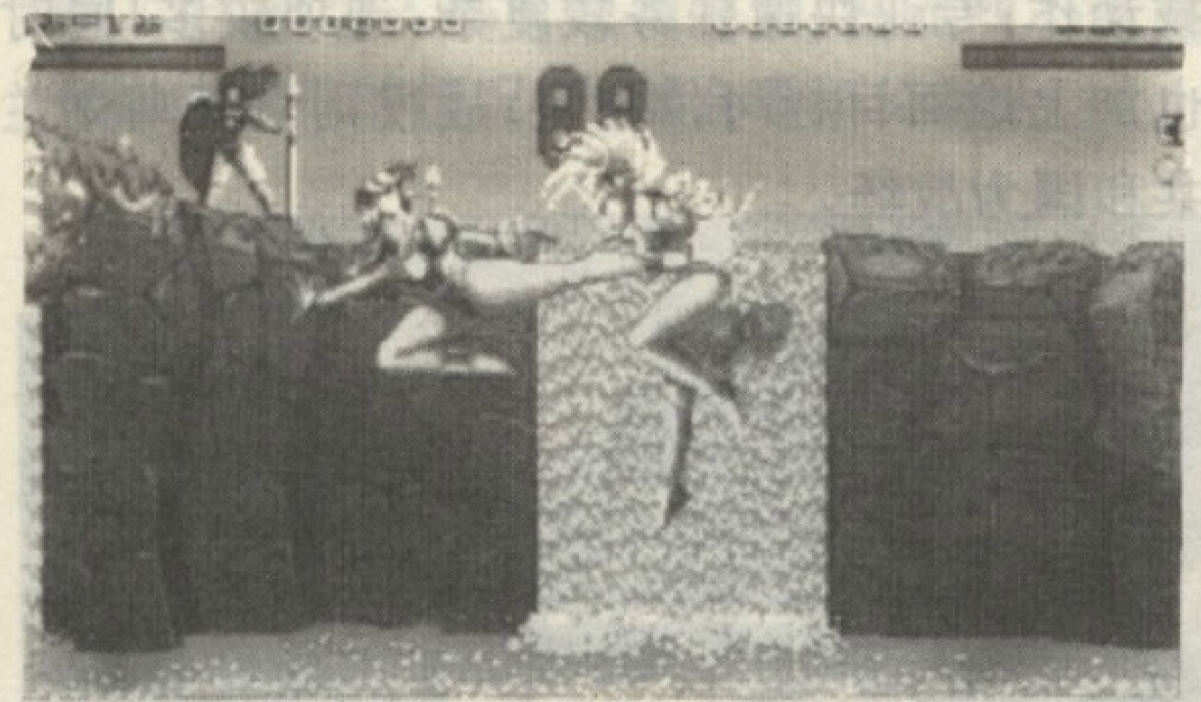
榜主：钟以山



1. 终极致命快打
(Ultimate Body Blows)

制作公司:TEAM 17
出版公司:精讯资讯
类　型:动作
硬件要求:386 SX 以上,3M RAM,6M 硬盘空间

大家一定对致命快打(BODY BLOWS)记忆犹新,游戏中十一位超级格斗家精采的必杀技,让人过目不忘。这次由 TEAM 17 公司推出的二代更是吓你一跳。首先主人公由原来的十一人增加到二十一人(够您吐血的)。其次,音乐设计使用 MOD 格式,如同 CD 般的音质使你大饱耳福。而且每一位格斗家在发出必杀技时的语音都加了回声效果,让人感觉是身临其境,另外涉水声、落地声等一些细节声音都表现得唯妙唯肖。



大家一定还记得一代中的气功技,要发气功时必须把能量聚满,但笔者每次都是还没聚满就被解决了(可能比较弱智)。新版的致命快打就没有这一限制,主角只要储备一点气力就可以发出气功技,但要注意的是第二次发功时储存的能量必须比第一次多。另外,终极致命快打还支持 Ultra Sound 音效卡,有此卡的玩友一定不要错过!

2. 凯兰迪亚传奇Ⅲ
(Kyrandia Book Three:Malcolm's Revenge

制作公司:Westwood
出版公司:第三波
类　型:冒险
硬件要求:386/20,4MB RAM,MS-DOS 5.0 VGA,CD-ROM,MOUSE

凯兰迪亚传奇是 Westwood 公司旗下的一个招牌冒险游戏系列,从第一集开始就广受好评,这次推出的第三部更会令玩家吐血。

我们从游戏的名称中就可以看出,这集的主角是前两部中的坏蛋玛尔寇。这次 Westwood 要站在奸臣的角度来谈谈凯兰迪亚的故事。

但是玛尔寇并不是想翻杀死先王的陈年老帐,而是想颠覆冒险游戏中的伪善传统——谁说好人有好报,正义终将战胜邪恶就一定是大家所喜欢的结局。

话说玛尔寇被闪电击中而从石像恢复人身,但在村中并不受人们欢迎。不过,在民风淳朴的凯兰迪亚,村民见到玛尔寇时并不想致他于死地,只是想把他关起来或送到远方。



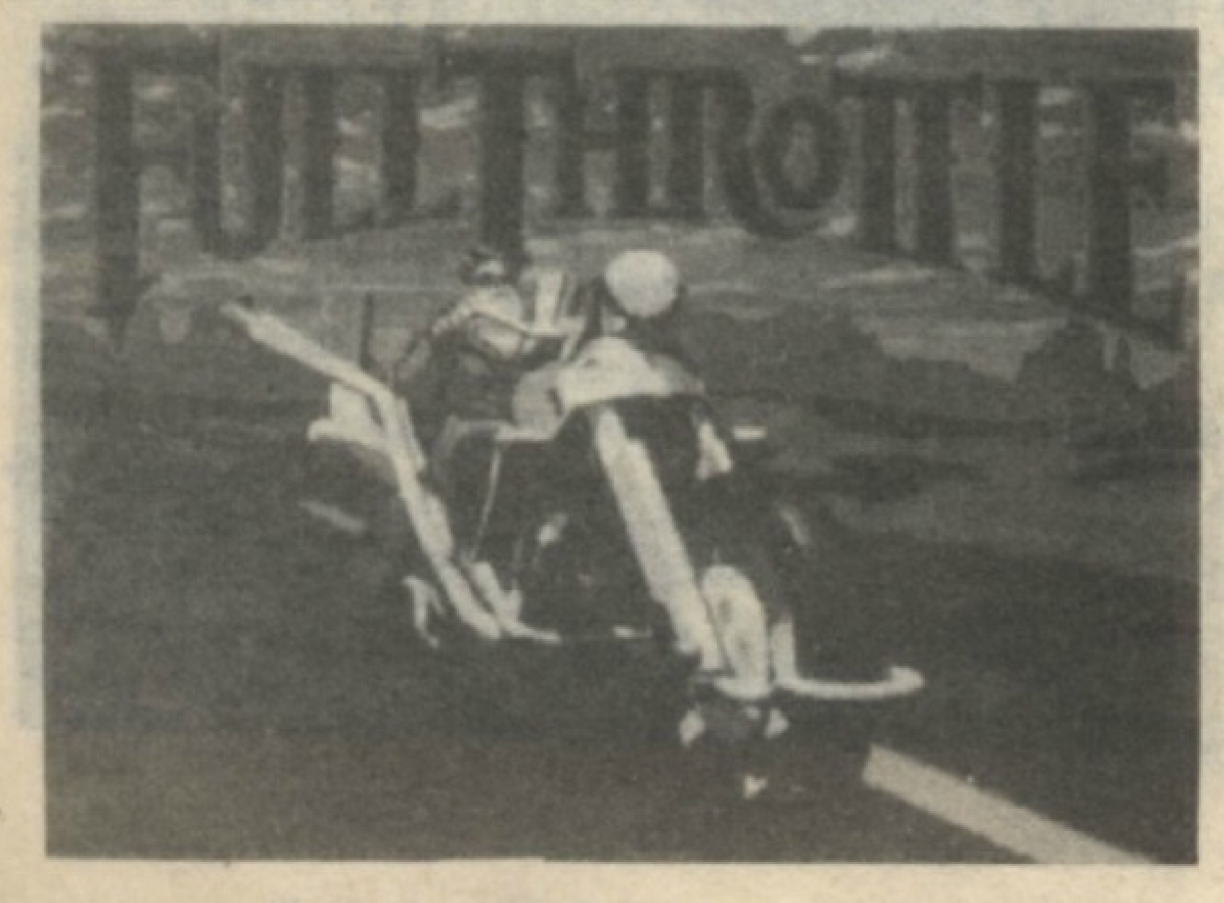
3. 极速天龙
(Full Throttle)

制作公司：Lucas Arts
出版公司：松岗
类　　型：动作冒险
硬件要求：486 以上，8M RAM，倍速 CD－ROM

试想你将是一名飞车党徒，骑着两千 CC 的超重型摩托车在公路上奔驰，引擎低沉，震得你耳膜隐隐作痛，身旁的景物快速飞驰而过，变成了一条模糊的线，路上没有警察、没有法律，只有速度和拳头，……。



极速天龙最大特色是操作介面的设计。主人公除了一般的走、看之外，所有的动作均已转变成物件导入式，并且动作种类也化简为繁，包括手、脚、口、眼四大类。特别是游戏中加入了引导指示功能：当画面上出现红色箭头时，表示可以步行的路；而出现黄色箭头时，则表示摩托车可以通过，这样划分使操作相当便利。除此之外，极速天龙的过场画面及 DEMO 不仅量大而且质精，特别是在 DEMO 中介绍了三段互动冒险模式，容量高达一百兆。



4. 美国海军战斗机
(US Navy Fighters)

制作公司：EA
出版公司：松岗
类　　型：模拟
硬件要求：486DX 25 以上，4MB RAM，CD－ROM，17MB 硬盘空间

EA 公司早期制作的“长空会战”，大家一定还记忆犹新。这套飞行模拟游戏描述了查克·叶格所经历的三场战争：二次大战、朝鲜战争和越战，虽然这套 1992 年发行的游戏已时过境迁，但对当时来说，那新颖的设计和多变的作战模式，曾使不少人为之欢呼。时隔多年，EA 公司推出的这款美国海军战斗机游戏，仍然不会使大家失望。首先游戏采用了 1024＊768 的高解析画面，玩者在其中可以架驶多种战机，也可以自行编排任务。

本游戏分成单一任务、快速任务、专业快速任务和战役等四种任务形态。单一任务带领玩者从最基本的起飞、降落开始，一直到各种作战状况和武器的使用，创新的部分包括数种特技动作；专业快速任务较复杂，选项较多，同时也加上地面目标可供指定；战役则是以乌克兰共和国为战场。



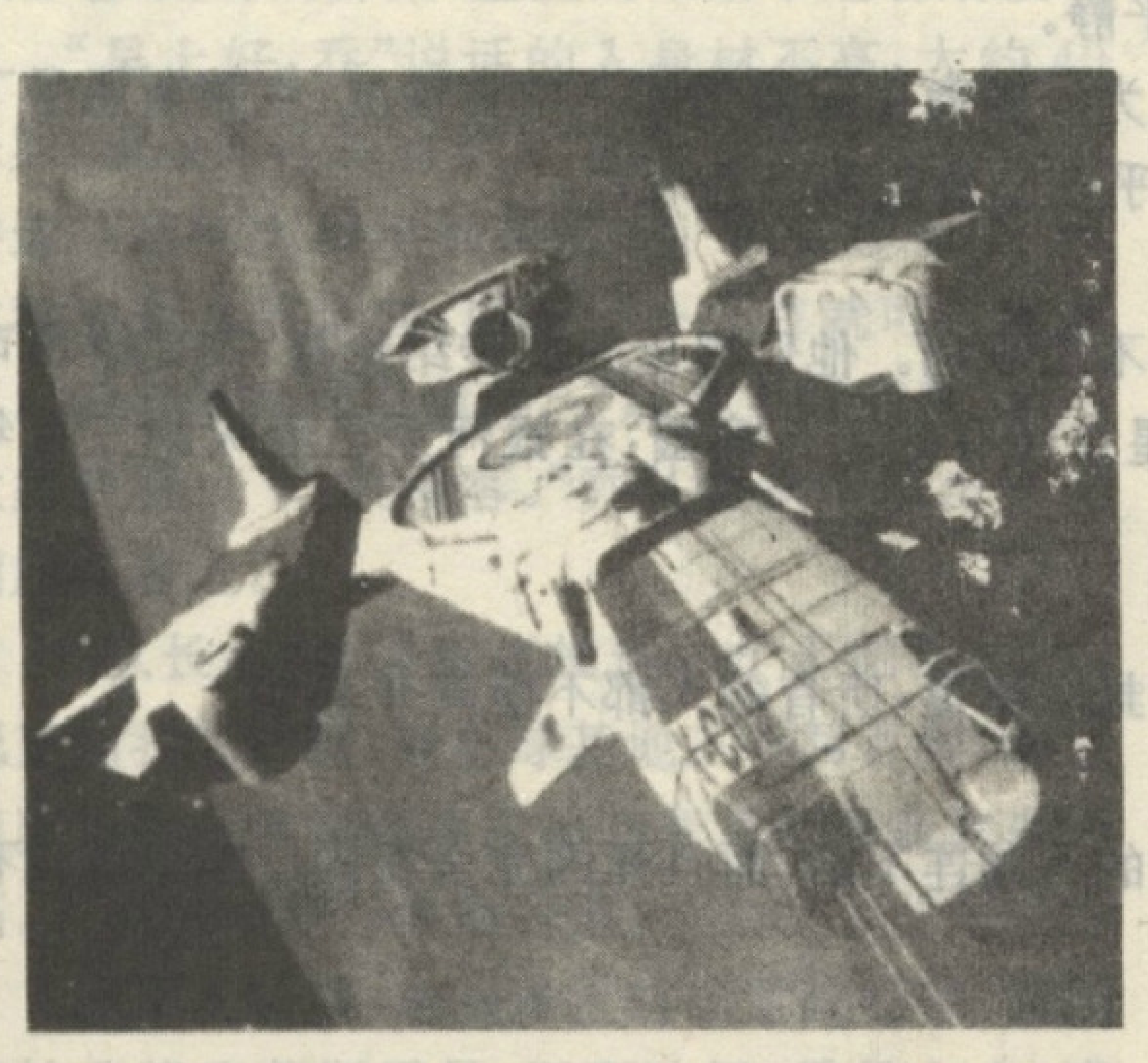
5. 幽浮 II
(X—COM Terror from the Deep)

制作公司：Micro Prose
类　　型：模拟

内容介绍：一年多前，Micro Prose 推出的幽浮 I(UFO)，以其优美的画面和不落俗套的设计，一举征服了全世界游戏玩家的心，并且盘踞欧美游戏排行榜榜首达数月之久。今年年初，Micro Prose 突然宣布要推出 UFO 二代，我相信这个消息一定使不少人当场“休克”。

UFO Ⅱ 的程序核心与一代几乎完全一样，也就是说，它保留了一代中的全部优点。UFO Ⅱ 的所有操作是在一个全地球画面上，在这个画面上玩者可以知道哪里有不明飞行物出现；哪里有我方部队在执行任务；哪里有我方潜艇在激战中，……。

在出现任务后，游戏会自动转入立体作战模式。作战大部分是在水中进行，所以画面给人的感觉比较深沉黑暗。作战时每个人都拥有一定的移动点数，用完后，就不能再运动。玩者必须适当地分配点数，用来移动、攻击和装卸枪支等工作。每个人都有视角限制，在光线不足或者有物体遮挡的情况下，就会看不见敌人。



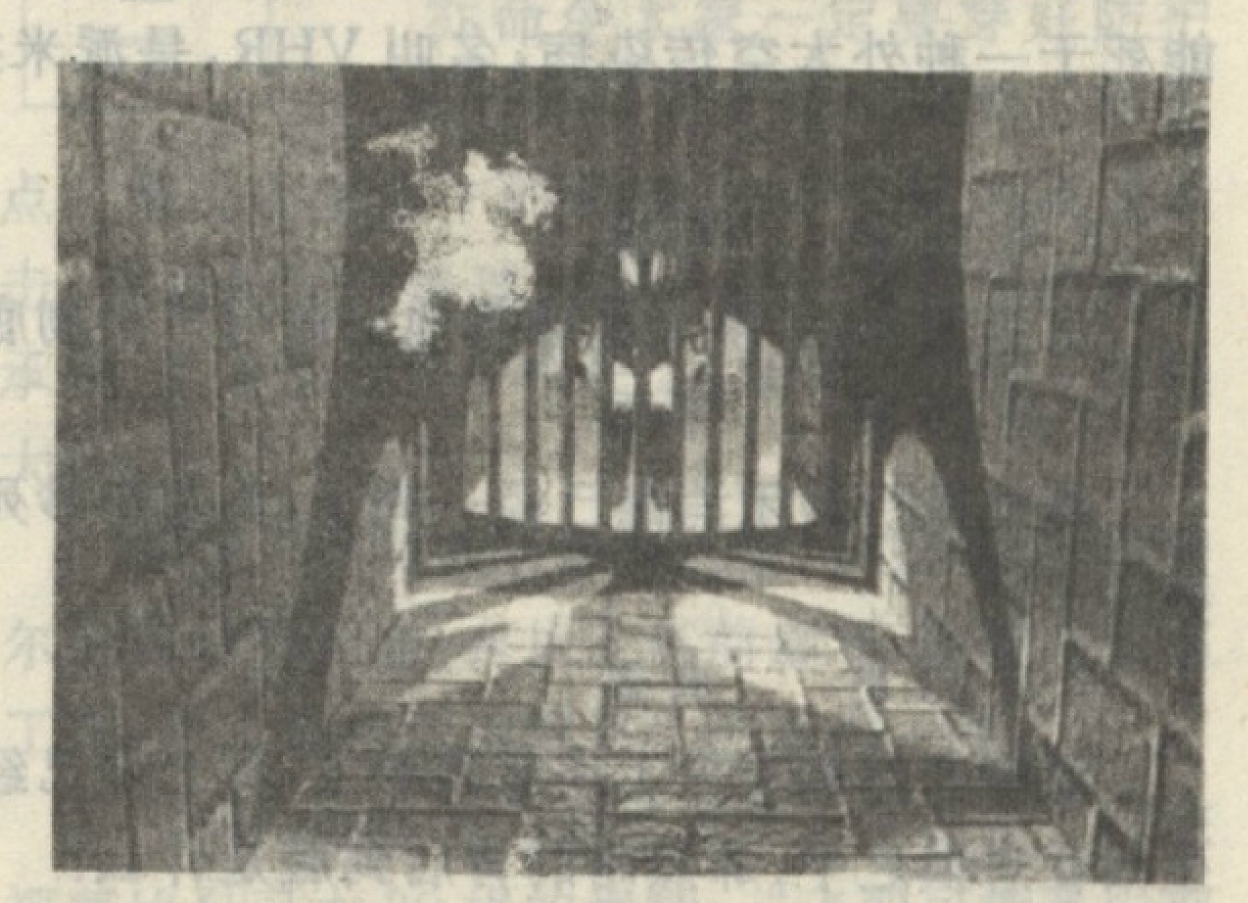
6. 地狱
(Hell)

制作公司：TAKE 2
出版公司：松岗
类　　型：冒险
硬件要求：386SX 以上，SVGA，CD－ROM，22MB 硬盘空间

2095 年，新宗教势力重新兴起，世界被黑暗势力所笼罩；而掌握绝对权力的某个政党拥有能控制通往地狱大门的最新科技。于是，地狱便成为该势力团体手中的私人惩戒工具，……。

在游戏中，玩家除了可控制一对主角外，还可再寻找其它三人，以壮大队伍。Hell 除了有精心设计的谜题外，故事内容也设计得曲折离奇——每当你觉得快要完成这个游戏的时候，剧情就会来个一百八十度的大转弯，跟你原来所想的完全不同，而深深地吸引你留在电脑前一小时一小时地玩下去。





游戏剧场

游戏剧场是专为文学爱好者和喜爱电脑游戏的朋友设定的，希望广大朋友展开想象的翅膀，把我们带到神奇莫测的游戏创作天地。为此我们特地开设了“接力沙龙”活动，为本期的游戏剧本续写下文。希望很快能看到你写的游戏剧本，更希望玩到由你的游戏剧本改编的精彩游戏。来稿请在信封背面写上“接力沙龙”字样，也希望广大支持游戏剧场栏目的朋友，提出可行性的建议或意见，我们将酌情采纳。

反击序幕

北京·MOUSE

下文摘自拉斐尔基地首席指挥官麦克的日记：

7月4日　　晴

到今天为止，来拉斐尔基地已经半个多月了，我们仍然处在紧张忙碌的开采之中。人们开始厌烦这种单调乏味的矿井生活，但令人兴奋的是，工程进展比较顺利，如果照这种速度发展下去，不出半年我们就可以回家了！

7月10日　　阴天

我从观察室的大玻璃窗内向外望去，拉斐尔基地四周弥漫着一层薄薄的烟，象一张大大的丝网。

上午8时30分，一起意外事件打破了基地的平静。

一个不名飞行物坠毁在星球基地附近，后证实为一艘商用运输飞船。主要情况：克莱斯恩号飞船，四万吨级，乘员七人，满载货物，飞船乘员似乎在坠毁前就已经死亡。

7月12日　　有雾

公司的调查小组已经工作两天了，但进展似乎不太顺利。他们得出的初步结论是：飞船乘员可能死于一种外太空传染病，名叫VHA，是派米拉星系特有的流行病菌，在银河系已经灭绝三百年了。

7月13日　　有雾

从今天开始，整个星球基地要进行一次彻底的封闭消毒，所有的人都不能离开基地。

7月20日　　下雨

基地进行封闭消毒已经一周了，莫名奇妙死亡的人接连不断，而且死因完全相同。难道就没有办法了？

7月23日　　有雾

温特突然倒在去工作室的路上，算上他已经十四个人。基地仿佛被一种黑暗力量所统治，人们生活在恐惧之中，那黑暗的背后到底是什么？

反·击(连载一)

北京·宁继贤

一

拉斐尔星球的空气检测站四周弥漫着一层薄薄的雾,象张丝网一样铺洒着。天还没有亮,能见度很低,不远的地方传出空气清新器隆隆的轰鸣声。



“早上好,汤米”一个身穿蓝色太空布制服、头戴军帽的青年人,快步走进控制中心。他浓浓的眉毛,高耸的鼻梁,蓝蓝的眼睛中透着刚毅。

“早上好,乔”说话的人身材不高,大约40来岁,满脸的落腮胡子。“赖特今天进展如何?”乔边问边向大型电脑屏走去,“简直棒极了,照这种速度发展下去,用不了一个月就可以回家了!”赖特显得异常激动。“真是个好消息,晚上大家庆祝一下,我请客。”乔从烟盒中取出一支烟放在嘴上。

“队长,电脑追踪仪发现一个不明飞行物,现正向我们靠近,离星球基地三千两百哩,而且速度很快!”坐在观察仪前的麦克把声音放得很高。“确定一下”,乔命令道。

过了几秒钟,电脑屏上打出了几行字:商用运输飞船克莱斯恩号,四万吨级,乘员七人,满载货物,具体情况不详,正以每秒5哩的速度向星球冲来。“真它妈的见鬼,再过八分钟就要撞在星球上了!”汤米骂着并转身看了看乔。

“这里是拉斐尔星球基地,我是乔,你们发生了什么事情,请马上与我们联系,再重复一遍,请马上与我们取得联系”。乔对着话筒大声嚷着。

“拉斐尔…星球基地,我们是…星际公司的商用飞船,现正在返回…途中,飞船…发生…紧急情况,请求…着陆!!”话筒中传来断断续续的声音。

“克莱斯恩号,现同意你们降落,在第7号宇航跑道,速度1000,角度15,祝你们好运。”“现在通报一下情况,完了。”乔在控制台前很镇静。

“我是…船长…一号长官杰恩,飞船…乘员七名,…现有…一名已染病,请求…医疗救援…不好…飞船…失去控制…救命!! …”随之是一片死寂。

乔紧张地注视着屏幕。“马上测出飞船下落地点,快!”乔对身边的赖特说。“OK,飞船坠毁地离我们空气罩3公里,大约3分钟后可接触地面。”赖特把运算的结果念了出来。

“好,马上准备医疗及救护器材,召齐基地所有的人,我们两分钟后准备行动。”乔把香烟插回盒内,然后大步走出控制室。赖特一边手划十字一边喃喃自语“上帝保佑他们。”

二

乔命令大家一定要穿好防护衣,然后驾驶着太空车来到出事地点。情况比想象中的还糟,由于飞船的高速撞击,使得拉斐尔星球表面坚硬的岩石层也无法承受,从而形成了一个长20米宽7米深5米的大坑。

乔望了望身边的肯特。肯特可以说是拉斐尔检测站的元老,自从5年前建立,他就在这里工作,乔总是把他当成自己的老师一样。

“肯特,你认为飞船上发生了什么事?”乔注视着比自己大20岁的肯特。“飞船可能是内部

发生了什么事情，因为飞船成员在坠毁前就已经死了”。肯特边说边皱起眉头。“我去通知公司，你告诉大家远离飞船，可能会有太空传染病。”话还没有说完，乔已经坐在自己的太空车里。

两天以后，公司派来了飞行物理专家琼斯博士和他的助手肖。

“乔，你说他们在坠毁之前就发出了求救信号！”琼斯博士不解地问。“对！”乔肯定说道。“好，这件事由我们来处理，你们不用插手。”琼斯博士一本正经地说。

三

又过了三天，这天轮到温特巡视，温特一边骂着一边不情愿地拿起手电筒。温特是个大块头，满脸的横肉，让人见了就发怵。

温特慢不经心地用手电筒向四周照着，他不希望发生什么意外，这样就可以早点回去睡觉。他用最快的速度察看了A区和B区，C区座落在检测站的西北角上，要想过去必须穿过一条长长的通道。通道里很黑，四壁上的灯不知什么时候都坏了，温特把手电筒的光线调到最亮，这时他感觉脚下好像踩到一滩粘乎乎的东西。

第二天早晨，人们在C区的废料箱旁发现了温特的尸体，他身上没有任何伤痕，也没有任何搏斗过的迹象，只是在胸前靠近心脏处有一些黑点。

琼斯博士干瘦的身影显现在乔的电话屏上，“有什么进展？博士。”乔问道。“我认真地检查了温特的尸体，发现他好象得了一种叫VHR的太空传染病，VHR是派米拉星系的特有的流行病菌，在银河系已经灭绝三百年了，怎么会在这里出现呢，真让人奇怪。”琼斯博士用手推了推金丝眼镜说。“你认为我们该怎么办？”“我认为应该对C区进行一次封闭式的彻底消毒，一定要搞它个水落石出。”

C区被全部封闭了起来，任何人都不许进入。

两天后，在A区的涡轮机房内，杰瑞正在修理通风口，空气清新器离这里很近，巨大的隆隆声震得杰瑞心烦意乱，他从心里讨厌这种差事。杰瑞刚刚打开通气口的过滤盖，一条黑影一闪而过，杰瑞用手揉了揉眼睛，然后摇了摇头，他怀疑是眼睛花了。杰瑞想把滤气盖插回槽内，但刚举到一半，突然感到胸口隐隐作痛，紧接着一个跟头栽了下去。

“乔，我必须向总部发报，这里传染病已经漫延，要想控制必须进行全面消毒。”琼斯博士似乎对乔下达着命令。“博士，你敢肯定这一定就是VHR传染病吗？”“难道还有什么可怀疑的吗？”

整个空气检测站都笼罩在阴影之中，每个人的心里都象压了一块石头似的。

平静地度过了五天，没有发生任何情况，人们开始放心，空气检测站中的一切又都恢复了正常。

卡尔手里拿着蜡烛，腕子上戴着空气测量仪，走到A区和a通道内，他把蜡烛点燃后放在身边，然后打开空气测量仪，卡尔奉命检查这里的氧气含量及气体分析记录。他拿着测量仪慢慢旋转，这时一阵冷风吹过来，蜡烛被风刮灭，卡尔掏出打火机想重新点燃它，但突然“啊”的一声，手捂胸口倒在地上。

——待续

致读者

各位电脑软件爱好者和电脑玩家高手：

在本刊诞生前夕，我们曾向你们寄发了读者调查表，大部分都作了非常认真的填写。今天，《大众软件》正式与大家见面了，为了答谢广大读者的厚爱，我们根据答卷情况决定将创刊号免费赠给以下读者：

北京	翟志勇、陆强、钟以山、杜巍、沈晟、顾萌、李伟 王贵晨（女）、强建华（女）、张俊（女）、陈元、任民 刘阳、马志学、陈飓鹏、佘海波、吴宇皓
上海	李冀、求简、丁天雄、朱俊杰、蔡黎强、李琳、孙平、季晓峻
湖北	戴强、郑辉、杨晓明、毛磊、彭晓明、许波
浙江	王川、许凌云（女）、苏静（女）、卢祺炯
江苏	刘特、黄明、吴达、林涛
山东	马勇、杨鹏军
辽宁	王文宁
天津	刘佳（女）
四川	徐洲、刘睿
云南	邵晗
河南	庄霏
江西	刘继海

同时，为了进一步了解你们的爱好和需求，听到你们的呼声，广泛征得你们的意见和建议，我们再次恳请你们填好这个调查表，以便更好地为你们服务。我们将珍视每一份答卷，谢谢合作。

读者来信（摘录）

求简·上海市华灵路510弄14号402室

现有国内游戏刊物都只重游戏机，在PC上花的力气并不大，特别对于一些工具软件、DOS应用、软硬件知识很不够。而目前，一些电脑专业杂志却往往过于专业化，所以，一本能深入浅出、大众化的杂志是很需要的。

李冀·复旦大学#9222

希望贵刊能不落俗套，少一些哗众取宠的争论性文章，而多一些介绍各方面知识的实用性文章。

陈元·北京翠微路21号433#

近几年来多种期刊上市，不足之处在于编

者多为“业余阶层”，理论方面的东西过多和专业技术方面的比重过大，而失去许多真正玩友的真诚合作。

顾萌·北京前门西大街8号楼303室

我是一名游戏迷，我对电脑的兴趣是由电脑游戏引起的。是为了玩游戏我才学会DIR、CD、COPY、DEL等DOS基本命令(真没出息)，我才明白，电脑这么有趣，同时，也是电脑使我交了好几个志同道合的朋友。我相信他们也在为这份属于电脑GAME迷们的杂志加油。

张俊·北京农业大学

妄想狂专栏，把各种新奇设想或对未来世界的预想均可写于其中，配备专栏编辑，对专栏形象进行设定。

李伟·北京西城区阜外南大街9号楼3门604

我希望贵刊能够办出自己的特色和花样，准时发行、内容丰富、主题明确、有较高的可读性和鉴赏性，能够尽量满足读者心愿。

王贵晨·北京朝阳区南架松31号1—4—402

通过《大众软件》使计算机应用技术在千家万户中普及使用，提高全民族的文化素质。可在把计算机用于家庭管理方面作些设计。

强建华·中国国际航空公司

希望贵刊能结合市场上、生活中的基本需要与特色，将本刊创办成具有时代气息、知识性广泛的中国第一流的杂志。

杜巍·北京邮电大学26楼8层3号

办成一本实用性强、趣味性强、让初学者明白、发烧友真正能为之发烧的一流刊物。

翟志勇·北京和平街十四区十四楼七单元103号

刊物应致力于普及电脑知识，提高各层次电脑用户的实践水平，真正做到面向读者，面向广大计算机用户，成为我们的知心朋友。

吴宇皓·北京朝阳区劲松七区719楼3门802号

现有类似刊物不少，但都不太令人满意，希望贵刊能办出自己的特色。内容要贴近广大青少年，既不可太浅，也不可太深。还应注意版面和插图。

王川·杭州市缸儿巷31号401室

很感谢贵刊能够使我们电脑爱好者有一片天地，期望多介绍最背后软件及使用技巧。比如增加：“软件百科”、“智力大冲浪”——提问题让读者来信回作、“游戏Help”——让读者来信提出问题，再让读者来信解决。

苏静·浙江平湖市电大中专班

期期有新招，月月有新友。

刘特·南京市颂德里15号601室

在“集中营”中你争我斗，不如杀出一条新路。广大电脑玩家期盼着今天的到来。既然前途有了希望，我们会尽力去支持、去拥护属于自己的天地，让电脑玩家们挺腰站起来。

杨晓明·武汉青山区任家路41街15门5号

希望《大众软件》成为大陆最有影响力的电脑软件杂志；扩大内容含量，增加厚度，提高可读性和收藏性。不但要面向国内，还要放眼世界。有志者，事竟成。注意销售渠道，在发行上要大下功夫，还要防伪。

彭晓明·武汉财经中专9402班

我希望贵刊的封面尽量设计得漂亮些。例如，画上些游戏中的卡通动物，激烈的战斗场景等。还希望能够增设一个交友栏目，使广大电玩爱好者能通过贵刊互相沟通，彼此结交笔友。

毛磊·武汉财经中专9402班

对《大众软件》杂志我个人期望能办得活泼、生动。“专题报道”能及时、准确；“应用知识”中的工具软件能配套出售；“攻略大全”中的游戏最好是比较新的游戏(发售在一年左右的游戏)，如果能够配有软件出售更好。

马勇·山东宁阳县百货公司

期望能象贵刊的名字那样办成大众的杂志，不要起点太高，应多向读者介绍些寓教于乐的软件。对一些热点的软件及时介绍。

徐洲·重庆市渝北区渝航路渝航金属材料加工厂

贵刊应以新颖的姿态出现在广大读者的面前，不要只重数量不重质量。各方面应切合实际，不要象《学杀龙术》那样，学到了杀龙术却无处可用。

读者调查表

姓名		性别		年龄		学历			爱好	
地址						电话			邮政编码	

在所选框内划勾

1. 工作单位性质：
□机关 □大学 □中小学 □部队 □公司 □工厂 □其它
2. 所从事的工作：
□干部 □工人 □学生 □科研 □其它
3. 在单位使用微机的型号：
□286 □386 □486 □586 □其它
4. 家庭拥有微机的型号：
□286 □386 □486 □586 □其它
5. 正准备购买的机型：
□286 □386 □486 □586 □其它

(以下 3 项最好填写家庭电脑的配置)

6. 微机的内存配置：
□2M 及 2M 以下 □4M □8M □8M 以上
7. 微机的硬盘大小：
□无 □40M 以下 □40M 至 210M □210M 以上
8. 多媒体的配置(可复选)
□声卡 □光驱 □视卡 □游戏操纵杆等
9. 对电脑的了解程度：
□从未接触过 □初学者 □操作人员 □编程人员 □其它
10. 对应用软件的需求：(可复选)
□家教软件 □家政软件 □办公软件 □工具软件 □系统软件
11. 喜欢什么类型的游戏(可复选)
□RPG(角色扮演类) □SLG(模拟仿真类) □ACT(动作类)
□STG(射击类) □SPG(运动类) □TAB(桌上游戏类)
□RAC(赛车类) □AVG(冒险类) □ETC(其它类)
12. 你选择游戏软件的条件是：(可复选)
□游戏种类 □制作厂商 □内容 □传媒介绍 □朋友推荐
13. 玩游戏的态度：
□速战速决 □尽量找时间玩 □有时间就玩 □细细品味 □看游戏而定
14. 你是从哪儿获得本刊的？

□朋友　□书摊　□邮局

15. 你购买本刊的原因是：

□偶然发现　□被封面吸引　□朋友介绍　□被某篇文章吸引　□其它

16. 你购买本刊的方式是：

□向邮局征订　□零买　□向编辑部邮购　□其它

17. 你购买本刊的目的是：(可复选)

□软件应用指南　□了解软件知识和动态　□购买硬软件指南

□游戏攻关指南　□了解游戏知识和动态　□获得本刊提供的服务

18. 选出你最喜欢的栏目：

(1)__________　(2)__________　(3)__________

19. 选出你最喜欢的文章：

(1)__________　(2)__________　(3)__________

20. 选出你最不喜欢的文章或栏目：

(1)__________　(2)__________　(3)__________

21. 本刊的错误有：

22. 你对本刊的期望是什么？应增加或减少哪些栏目内容？

请将读者调查表寄至：北京市和平门邮局66号信箱

《大众软件》杂志编辑部　收

邮编：100051

欢迎订阅

《大众软件》是国内第一家集电脑应用与娱乐于一体的科普杂志。它主要针对现代化办公的电脑操作者，家庭电脑的拥有者，电脑的初学者，酷爱电脑的游戏迷。

本刊为月刊，每月5日出版。除杂志外，我们还配有一张3″或5″软盘，软盘上主要存放当期介绍的部分应用软件及详细使用说明。欢迎各位在订阅杂志的同时，订购软盘。

对订阅杂志和定购软盘的读者，我们将赠送相应的纪念券。有关纪念券的使用，另见本期的说明。

杂志订阅单

零售价：4.80元

期号	第一期（8月）	第二期（9月）	第三期（10月）	第四期（11月）	第五期（12月）
订阅份数	份	份	份	份	份
汇款总金额：（大写）			含邮费：		
领取方式	□自取	□平邮	□挂号	□邮政快件	
通信地址：			邮编：	收件人：	

软盘订购单

零售价：10.00元

期号		第一期（8月）	第二期（9月）	第三期（10月）	第四期（11月）	第五期（12月）
订购份数	3″盘	份	份	份	份	份
	5″盘	份	份	份	份	份
	总份数	份	份	份	份	份
汇款总金额：（大写）				含邮费：		
领取方式		□自取	□平邮	□挂号	□邮政快件	
通信地址：				邮编：	收件人：	

注：挂号每份加收0.3元邮费、邮政快件每份加收6元邮费。

邮寄地址：北京和平门邮局66号信箱 《大众软件》杂志编辑部 邮编：100051

（订单复印有效）

如今，所见即所得的操作是文字处理软件发展的趋势，在Windows平台上，实现所见即所得比较容易，这类软件诸如Word for Windows一上市就大受用户欢迎。而在DOS上开发的所见即所得的文字处理软件就很少，如WPS和CCED，都远不如Word for Windows操作方便。但是DOS下的字处理软件对计算机的性能要求不高，启动简单快速，也有一些Windows软件无法比拟的优点。

北京理德商用技术有限公司推出的轻松排版软件则是一个充分结合Windows软件和DOS软件优点的一个良好范例，其设计充分体现了"最好的就是最简单的"设计思想，把排版操作充分简化以提高效率，尽可能地让用户容易理解，把更多的精力用在自己实际的工作上。

首先，轻松排版软件是一个DOS上的软件，它小巧到安装只需一张软盘就够。但它是一个拥有所见即所得的图形用户界面的文字处理软件，它以直观的屏幕显示把"模拟显示"变成为历史，用户界面设计简单明了，一般用户能在十来分钟内掌握使用。

！？！

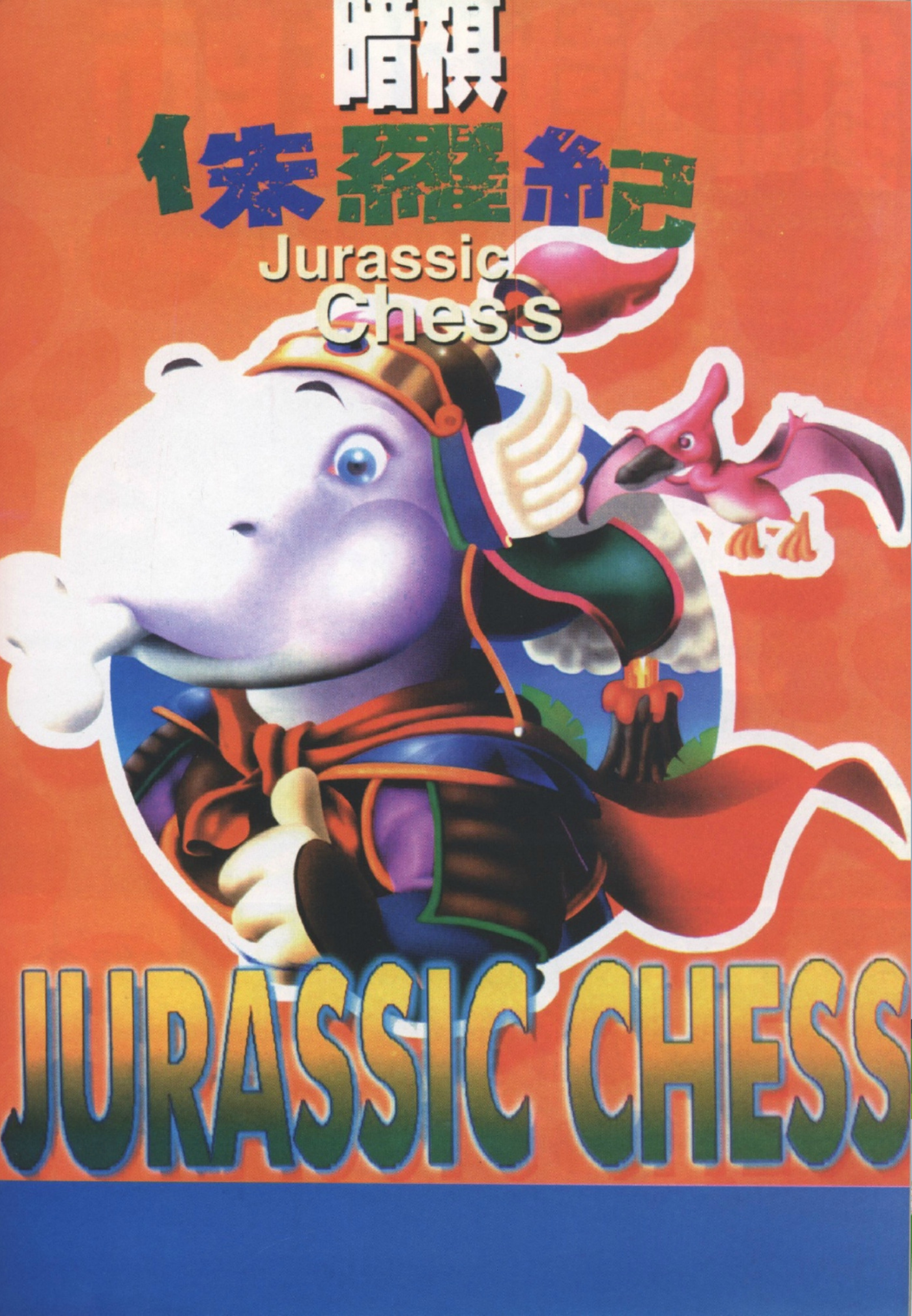
其次，轻松排版软件拥有很强的图文混排能力。许多只有极其专业的排版软件(如PageMaker)才有的功能。在轻松排版中也以简单易懂的方式解决了。其彩色处理能在目前流行的彩色打印机上打印出绚丽多彩的文章，尤其是在EPSON新款720 DPI的彩色喷墨打印机上打印出近似照片质量的图片更是让众多DOS上的文字处理软件无法能及。

另外，轻松排版以很简单的方式解决了通常很难处理的制表问题。只需用户拖动鼠标，就可随意排出各种复杂的表格(包括斜线表格、多字号混排等)。轻松排版还引进了一些电子表格软件的特点，用户能对表格中数字做统计计算。



OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
COMPUTER GAME
AL-QADIM™
THE GENIE'S CURSE
Explore a new game world in the style of the Arabian Nights!
High magic and dark deeds reign as you face the evil Genie Lords in a quest to restore your family honor! A complex, pre-generated character grants you quick entrance into the all-new AD&D® AL-QADIM™ game world. Encounter genies, sinister sorcerers, wise hermits, and many more mysterious beings, each with their own secrets and challenges. Use magical items to face the challenge of real-time combat and puzzle solving. And savor a tightly woven story line that's enhanced by grand cinematic musical themes — all in the exotic new AL-QADIM game world!
IBM 256-color VGA Displays
TSR
IBM & COMPATIBLES
Available on 3.5" disks and CD-ROM.
TO ORDER: Visit your retailer or call: 1-800-245-4525 with Visa or MasterCard (U.S. & Canada only).
SSI


THE Lemmings™ CHRONICLES
BIGGER, BETTER, BOLDER!
Take a walk on the Lemmings side in the all-new *Lemmings Chronicles*™.
• The best-selling computer game of all-time just got better!
• More hilarious family fun from those lovable goofballs!
• Bigger, bolder characters.
• 90 Brand new puzzling adventures.
• Easier than ever to play with lock-on Lemming control.
• Special replay modes lets you pickup the action anywhere in the game.
Get Bold get Better get Lemmings Chronicles™ at a store near you now!
PSYGNOSIS
Available at
EB electronics boutique


暗棋
侏羅紀
Jurassic
Chess
JURASSIC CHESS

鋼鐵雄師

各位戰狂！準備在地面接受挑戰吧！

史上最強的戰車/裝甲車模擬遊戲
完全支援486與Pentium CPU
多聲道音樂與音效
多重戰術顯示幕
具有雙人對戰功能(非連線)
逼真的紅外線夜視畫面
Voxel Space繪圖引擎(已獲美國國家專利)登陸了
提供美國坦克之王M1A2 Abrams、M3 Bradley IFV、
前蘇聯製坦克霸主T-80與BMP



纪念

5



大众软件
Popsoft
紅光罩體困龍飛
征馬衝開長坂圍
四十二年真命主
將軍因得顯神威
血染征袍透甲紅
當陽誰敢與爭鋒
古來衝陣扶危主
只有常山趙子龍
趙雲